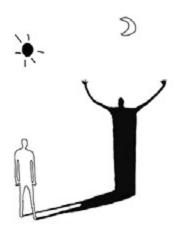
R C A R T C I L A T I L
E O A N A L O G I C O A
G P O R U T U A S E Z R
U Y W I O L O C C I P G
L B I A N C O E N E R O
A G R A Z I A T O S O D
R I 3 W I M M A G I N E
U D I N O T S A B U O D
O R A I H C E D N A R G
O D I C U L O D I V U R
V A D I G I T A L E C M
O P A C O T T E R T S Z

3d - Flat
Grande - Piccolo
Regular - Italic
Analogico - Digitale
Graziato - Bastoni

Immagine - Testo
Bianco - Nero
Largo - Stretto
Chiaro - Scuro
Lucido - Opaco

QUESTO MAGAZINE APPARTIENE A

____

CO-LO-PHON // GEN 2018

n° 6
Pubblicazione periodica

accademia
di belle arti
di roma

Sede
Accademia di Belle Arti di Roma
via di Ripetta, 222
00187 Roma

Direttore responsabile
Enrico Pusceddu

Comitato di direzione
Stefano Mosena
Guendalina Fazioli

Si ringrazia per la collaborazione
Alessandro Alfieri, Franco Antonucci, Massimo Arduini, Andrea Attardi, Lorenzo Attolini, Rocco Converti, Alessandra Cigala, Dario Evola, Dionigi Mattia Gagliardi, Gianfranco Loreti, Edelweiss Molina, Salim Mir Alaiee, Massimiliano Napoli, Rosa Passavanti, Franco Perazzini, Pietro Roccasecca, Mauro Rosato, Elena Giulia Rossi.

via del Pratello, 31 - 40122
Bologna - Italy
tel. 0039 051 5870758

www.faustolupettieditore.it

distribuito da Messaggerie Libri
Isbn 978-88-6874-200-3

redazione

#insight2017

GIULIA GORLA

FRANCESCA CECCARELLI

GUENDALINA FAZIOLI

GLORIA NELLI

ELISABETTA MATONTI

ALESSIO CAMPONESCHI

BRENDA DEL ROSSO

CARLA PASQUALUCCI

si ringrazia:

RICCARDO ABBAFATI
MICHELA ANTONIONI
GIULIA IALLONARDI
ILARIA CLEMENTI
CHIARA COPPOLA
BEATRICE MOSCATO
MASSIMO PRIMUCCI
GIADA SEMERARO

MARTINA MARCONI

JESSICA GRANDOLA

GLORIA COLAIANNI

CAROLINA BACCI

LAURA CECCHINI

SIMONE ROMANI

LIVIO CACCHIONE

ROMAN KISILOV

SOMMARIO

ILLUSTRAZIONE ALESSIO CAMPONESCHI

TESI

MOODBOARD

RIFLESSIONI

la REVERSIBILITÀ *degli opposti*

di Enrico Pusceddu

Una nuova uscita che ci guida in un universo fatto di ambivalenze, di segreti, di corrispondenze, di convivenza degli opposti, di reversibilità e infine di eccedenze.
Il tutto alimentato da una sostanziale differenza che ha generato allo stesso tempo, confronto e uno scambio dialettico, incentrato tra seduzione e produzione.

1
2
3
4

La mente umana funziona grazie a una "bi-logica", a un intreccio di pensiero simmetrico e asimmetrico. L'emozione estetica spinge entrambi verso un sentimento d'infinito, che permette la reversibilità e la coesistenza degli opposti.
Il pensiero comprende però una sola dimensione, mentre l'emozione ha più dimensioni e fonde tutte le determinazioni dell'intelletto, in turbinosi e trascinanti movimenti, l'impensabile viene compreso attraverso la dissoluzione delle differenze.
E allora … ancora una volta il fascino di un nuovo inizio, l'aurorale ripresa di contatto con la vita sensibile, la fluidità del risvegliarsi e riabbeverarsi alla fonte del senso autoctono del mondo della vita. Il tutto tramite l'energico richiamo ad appropriarsi dell'esistenza e a inverare in una prassi coerente la misura dell'umana libertà.
Il fiume del mondo scorre per l'intimo motore degli opposti di cui vive; sembrerebbe chiaro, eppure gli opposti sono uno dei paradossi più complicati . L'apparenza non è il livello ultimo del reale e gli opposti devono dipendere da un nesso che li contiene. Questa singolarità è tanto paradossale che solo il vero saggio la può cogliere.

L'obiettivo aiutarci a comprendere ed a espandere la nostra coscienza attraverso un'interpretazione attualizzata della vita e del mondo. L'espansione della conoscenza sviluppa il nostro senso di responsabilità. Incominciando col produrre in noi stessi i cambiamenti che vorremmo vedere negli altri e nella società, tramite lo sviluppo di un atteggiamento aperto, permeabile al messaggio del senso più ampio della vita.
Nell'armonia degli opposti: saper stare pienamente qui ed ora, senza perdere la coscienza dell'eterno presente, il particolare e il generale, l'individuale e il collettivo, l'io e l'umanità, tutte facce di una stessa realtà.
Raggiungere la reversibilità è basare la propria coscienza sulla realtà riconoscendone la validità di tutte le sue espressioni.
In molti casi l'accettazione delle limitazioni del nostro intendimento unita alla volontà di sviluppare la comprensione di noi stessi, della vita e del mondo si trasformano nelle solide basi su cui far evolvere il nostro cammino di sviluppo.
Un viaggio per incontrarsi e far interagire, saperi e aspirazioni, virtù e provocazioni, desideri e freni di una "generazione fragile" la nostra. Non siamo supereroi, ed abbiamo un solo potere: non avere responsabilità.
Non sarà mai colpa nostra. Come binocoli esistenziali, in molti casi, insistiamo nell'osservare la continua distruzione, onorando i propri e gli altrui errori.
Le precedenti generazioni ci hanno regalato lotte che sembrano non appartenerci più, ma che vanno comunque combattute senza conoscerne lo spirito. Non possiamo più prevenire, dobbiamo solo curare senza essere medici.
Corriamo senza meta come palline di un flipper impazzito e pian piano le nostre sicurezze sono come l'acqua in uno scolapasta. Siamo muratori di un mondo rotto, del quale a stento recuperiamo i cocci di una società che non ci vuole dare nemmeno le briciole. Sembra quasi che non abbiamo più niente da dire perché non sappiamo più a chi dirla.

"Un sistema è in equilibrio dinamico quando la velocità delle trasformazioni opposte sono uguali. Tutto e tutti, vivono e muoiono, c'è un tempo per costruire e un tempo per vivere e generare e un tempo nel quale il vento del rinnovamento rompa il vetro sconnesso... silenzio che veleggia verso il futuro alla ricerca di un luogo che lui stesso disegna nello spazio seguendo tracce chiare e prescritte..."

Dialogare, proporsi, confrontarsi, interagire, orientarsi, connettersi in una reversibilità delle reazioni. Non a caso il concetto d'identità degli opposti corrisponde in realtà ad un buon numero di rappresentazioni. L'espressione identità degli opposti sembrerebbe appropriata per relazioni dotate delle seguenti caratteristiche.
Il motivo della sostituzione del termine "contraddizione" ad "opposto" o a "opposizione" sta nel fatto che le relazioni descritte non si manifestano a un solo livello, ma implicano almeno due livelli uno dei quali dominante sull'altro o su gli altri.

"L'identità cede il posto a "unità"perché è opportuno in primo luogo correggere l'idea di una relazione simmetrica (uguali e opposti) indicandone la fondamentale asimmetria, e in secondo luogo, l'interdipendenza o complementarietà in una relazione di reciprocità nella quale gli opposti si fondono nell'unità d'identità".

*

Senza l'esperienza
vissuta degli opposti,
non ci può essere
l'esperienza della totalità.

Ernst Jùnger

{ Lo spazio dell'esperienza }

*

MI FAI SPECIMEN!

A PROPOSITO DEGLI INCONTRI TIPOGRAFICI AL BETTERPRESS LAB
CARATTERI, FONT, LIBRI RIEDITI, STAMPA.

A CURA DI MASSIMO ARDUINI
IN COLLABORAZIONE CON FRANCESCA COLONIA, GIULIA NICOLAI E GLI STUDENTI DI TECNICHE DEI PROCEDIMENTI A STAMPA DELL'ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI ROMA

UGUALI E OPPOSTI ALLO STESSO TEMPO E SULLO STESSO PIANO (CHE SIA FORMA TIPOGRAFICA O ALTRA DIAVOLERIA) IL CARATTERE MOBILE E IL PUBLISHING DIGITALE (CHE SIA DESKTOP O DISPOSITIVO PORTATILE), CONDIVIDONO LETTERE, SEGNI, NUMERI, POLITIPI E IN DEFINITIVA L'INTERO PARCO DEI "GLIFI", CON UNA SORTA DI DOPPIA NATURA E SOLO IN APPARENZA DUE SORTI INTERSCAMBIABILI. POICHÉ IN REALTÀ È COME SE FOSSERO UNA L'IMMAGINE REALE E L'ALTRA ALLO SPECCHIO. UNO SPECCHIO SIMILE A QUELLO DI ALICE MA CHE STAVOLTA CI FA ENTRARE IN UNA DIMENSIONE VIRTUALE, CHE NON OPERA IN "ANALOGIA". L'UOMO TIPOGRAFICO DI GUTENBERG PER CINQUE SECOLI HA FONDATO O MEGLIO RIFONDATO LA CULTURA, LA COMUNICAZIONE E IN DEFINITA TUTTA L'ORGANIZZAZIONE SOCIALE DELL'OCCIDENTE E NON SOLO.

Il meraviglioso e tecnologico XIX secolo ha visto la rinascita di migliaia di caratteri ridisegnati e rifusi dalle grandi fonderie al servizio della stampa e dei quotidiani. L'avvento della linotypia e monotypia, della flessografia e dell'off-set, della rotocalcografia e di tutti i sistemi foto riproduttivi, compreso il cliché. E questo ancora nel corso del grande secolo, parallelamente al cinema, alla radio, la tv e il telefono. I sistemi di stampa e di riproduzione si sono affinati, implementati, ibridati. Ma i caratteri e il segno-lettera, hanno continuato a svilupparsi comunque sempre all'interno di un archivio comune e riconosciuto. E questo sino agli anni '50 - '60 orientativamente, quando con lo sviluppo di molteplici tecnologie come calcolatori, stereofonia, elettronica, sistemi di riproduzione a laser, fotocopiatrice a toner, macchine da scrivere elettriche, etc… ci si avvicinava a grandi cambiamenti. Infatti, dopo vari modelli e tentativi sperimentati (non è il caso di rifarne la storia in questo scritto), nasce nell'aprile del 1964 il PDP-8, cioè l'antenato del modello Xerox Alto del '72, prototipi dai quali in breve si approda ai modelli della Microsoft (1976) e all'Apple (1977)[1]. Da qui c'è stato come un trapasso. Voluto e avvenuto per il grande pubblico sostanzialmente fra gli anni '90 e il nuovo millennio; e che attualmente sembra aver riposto in un'epoca protostorica tutta l'editoria, di cui dicevo, sviluppatasi dall'800 sino alla metà del secolo scorso. Trasformato in modernariato la fotocomposizione. Relegato la parola "tipografia" a mera figura retorica, indicando infatti un luogo dove tutto si fa tranne che usare i caratteri tipografici. Ancora oggi indichiamo con questo nome stamperie, aziende o attività che producono per lo più in digitale, da plotter o altri macchinari di recente sviluppo, al più in off-set o in rotocalcografia ancora. Inutile dirlo e ribadirlo (non sta a me) oggi leggiamo dai supporti visivi disponibili in molteplici formati e varianti ed anche quando andiamo in stampa basta una cartella (file) per produrre o riprodurre un "lavoro" cui prima era necessario un insieme di operazioni, supporti e passaggi. In tutta l'avventura grafica del testo resta però il fatto che i caratteri tipografici costituiscono il marchio di fabbrica dell'intero apparato che attualmente abbiamo a disposizione: le Font. Ne testimoniano la così detta "fonte" o se vogliamo la provenienza dalla "fusione". La prima di etimologia francese la seconda inglese. Di qui la querelle se si debba dire al maschile o al femminile nella lingua italiana: mi risulta, da letture effettuate e forum sorvolati, siano leciti entrambi. Sebbene l'attuale panorama sia, come dire, sfuggito di mano col proliferare delle tipologie disponibile sul web o che anche noi possiamo disegnare e trasformare in una font applicabile, esistono classificazioni riguardo alle "famiglie" che ne individuano i tratti caratteristici, l'appartenenza a tipologie. Quest'esigenza per la catalogazione nasce e si sviluppa quasi di pari passo con l'estensione della stampa a caratteri mobili e dell'editoria. Tra i primi manuali tipografici che risultano, ad esempio, troviamo quello di Pierre-Simon Fournier la cui edizione è del 1764, egli stesso disegnatore, incisore e fonditore di caratteri, e in cui sostanzialmente le categorie sono due: *Romani* e *Ornati*. Una classificazione più articolata appare nel 1818 con il famoso Manuale Tipografico di Giambattista Bodoni – Re dei tipografi e tipografo dei re, com'era chiamato - oggi ancora in stampa per i tipi della Taschen, dove i gruppi sono tre, a loro volta suddivisi in maiuscole e minuscole: *Romano, Corsivo e Cancelleresco*. Nel corso del tempo col proliferare delle tipologie (nell'800 ne vengono date alla luce due in particolare che avranno molta fortuna: i *sans serif* e gli *slab serif*, ovvero caratteri senza grazie, detti *bastoni o grotesk o gothic* e quelli con grazie molto spesse e senza raccordi, in italiano *egiziani*) le classificazioni diventano più dettagliate e precise. Arriviamo per brevità alla metà degli anni '50 del secolo scorso, quando prima Maximilian Vox e poi Aldo Novarese ne mettono a punto una che resta di riferimento per tutte quelle successive e che consiste in dieci famiglie. Non la elenco qui poiché è rintracciabile in molti manuali di stampa e di editoria. Personalmente trovo interessante quella che propone Lewis Blackwell quasi mezzo secolo dopo, alla fine degli anni '90, nel testo "I Caratteri del XX secolo"[2], dettagliata e approfondita nell'accompagnare le 16 famiglie, con commenti di natura morfologica o storica, ci rendiconta della "natura" del carattere e delle motivazioni, sia tecniche che di stile, che lo hanno

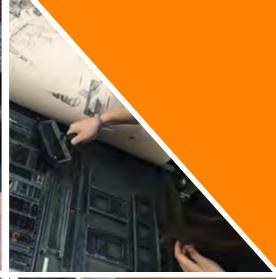
L'UOMO TIPOGRAFICO DI GUTENBERG PER CINQUE SECOLI HA FONDATO O MEGLIO RIFONDATO LA CULTURA, LA COMUNICAZIONE E IN DEFINITA TUTTA L'ORGANIZZAZIONE SOCIALE DELL'OCCIDENTE E NON SOLO.

reso tale. Differenziando gli umanistici da romani, quest'ultimi fra di loro, come pure i transazionali in due tipologie di diverse fasi storiche, quelli bastoni in quattro sottogruppi e altrettanto i medievali. Ci si rende facilmente conto che la storia e l'evoluzione della "lettera" è assai complessa e articolata. Meriterebbe uno studio dedicato, francamente non saprei se ne esistano ma sarebbe qualcosa del tipo: " dai pittogrammi alla scrittura, dal carattere mobile alle font e all'uso nella comunicazione e nei vari media in generale". A noi interessa qui con una funzione più didattica e mirata, parlare e fare riferimento, nell'industria tipografica, agli Specimen, sorta di prontuari stampati che si presentavano al cliente per mostrare l'effetto "reale" di quel determinato carattere in possesso di quella determinata tipografia o azienda. Se i manuali e le classificazioni dunque individuavano e mostravano specifiche macro famiglie, caratteri non sempre in possesso delle varie realtà tipografiche, gli specimen intervenivano a supportare l'attività tipografica in modo da consentire al cliente la visione della resa in stampa. Proprio su questo ambito o territorio d'interesse, è incentrata una parte del lavoro e della tematica che da diversi anni gli studenti di Tecniche dei procedimenti a stampa affrontano, sia per l'indirizzo triennale che per quello biennale. Prendendo spunto dall'attuale proliferare di font, da un lato e dal ritorno all'arte tipografica, dall'altro (Letterpress in inglese). E quindi al recupero del patrimonio e dell'archivio di caratteri mobili esistenti. Che sono tanti! Dopo "la babele ottocentesca [infatti] per un paradosso solo apparente […] le così dette arti applicate […] daranno nuove forme ai prodotti industriali, [queste] nascono nella seconda metà dell'800 con l'obiettivo di ridare dignità alle lavorazioni artigianali [...] Da qui si svilupperà il "design", la progettazione della "forma" dei prodotti industriali"[3] e dunque anche la stampa, che ne verrà influenzata nei suoi diversi aspetti e settori, oltre all'intero universo artificiale che le attività umane mettono al mondo.[3] Dunque gli studenti, nell'annualità del corso, sono messi nella condizione di occuparsi e d'interessarsi sostanzialmente ad alcuni punti chiave, come di fatto la riattualizzazione di uno Specimen attraverso differenti possibilità operative e dove per lo più l'elaborazione digitale ha il sopravvento. Per il triennio l'abbrivio al corso è stato proprio: **Stampa, riciclo, specimen e sperimentazione** (quasi il sottotitolo di quest'articolo!). A fianco alle brevi edizioni poi montate con metodi di allestimento e legatura individuali e manuali, si passa attraverso l'esperienza tipografica, al carattere mobile e al gioco del confronto. L'annualità prevede: un'analisi delle *font*(**1**) con una scelta di almeno **10 tipologie fra Serif e Sans Serif** da presentare sotto forma di Specimen. In tal senso realizzeremo **(2) due modellini** di libro/custodia come prototipi, in A5, assemblati o in legatoria in Giapponese, o a Baionetta (esterna o interna) o a Fisarmonica a punto asola. La prima servirà per **progettare e creare gli specimen**, la seconda come **guida per il progetto** che poi lo studente andrà a realizzare. Le tematiche, il prodotto e la scelta dei materiali per il progetto finale restano a scelta dello studente e da concordare nei suoi aspetti formali e realizzativi. Vi sono una infinità di spunti creativi, di oggetti o materiali da poter riadattare e riciclare: **libri, stampe, fotografie, matrici di stampa, carte, oggetti.** Ma anche macchine fotografiche vecchie, stampanti e scanner superati, materiali della grafica e del disegno ormai fuori mercato come retini, letraset, normografi, timbri, trasferibili, carte copiative, millimetrate, e quant'altro. **L'oggetto finale** dunque potrà risultare relativamente aperto, potrà consistere **(3)** in una **edizione o libro d'artista, una cartella di grafiche, fotografie, oppure avere caratteristiche istallative e di opera.** Potrà contemplare più medium anche video, animazione e ovviamente manipolazioni digitali. Da qui riemerge la "necessita" del recupero/riciclo, di dare originalità e produttività (per citare Moholy-Nagy) ai sistemi riproduttivi e dunque di stampa. In questo entra di diritto l'esperienza tipografica **(4)** che diventa, allo stesso tempo *artistica* ed *editoriale*.

di un sushi

HOW WONDERFUL
IT IS THAT
NOBODY NEED
• wait •
SINGLE MOMENT
the world.

perdere

IO NON
MI FAI
SPECIMEN
SPECIMEN

In tal senso il tema poi, dell'indirizzo biennale, ***Book restyling and Type*** è proprio una sfida, reiterata da diversi anni, alla conoscenza ed alla sostenibilità di tali pratiche. In qualche modo un'alternativa alla smaterializzazione del Libro, operata dalla rete e dal digitale, con un "nuovo" libro toccabile che tiene comunque conto dell'attualità e della possibilità di esistere come "oggetto" di lettura e visione allo stesso tempo. E in definitiva la possibilità di far convergere molteplici competenze. Qui il recupero e l'editoriale sta anche nell'à *plombe* culturale che cerco d'istillare suggerendo 15 titoli della letteratura europea da utilizzare nell'operazione di ri-edizione, questi: ***La chanson de Roland***, *trad. orale*, Turoldo; ***L'Orlando Furioso***, L. Ariosto; ***Don Chichotte***, M. de Cervantes; ***Gargantua et Pantagruel***, F. Rebelais; ***Don Giovanni***, T. de Molina o versioni di altri autori sino a L. Byron; ***Tristam Shandy***, L. Sterne; ***Gulliver's Travels***, di J. Swift ***Alice in the Wonderland***, di L. Carrol; ***Candide***, Voltaire; ***Le affinità elettive*** di J.W. Goethe; ***Le rouge et le noir***, Stendhal; ***Madame Bovary***, G. Flaubert; ***L'après midi d'un faune***, S.Mallarmè; ***Bouvard et Pecuchet***, sempre di G.Flaubert; ***I turbamenti del Giovane Toerless*** di R. Musil . E questa **Nuova Edizione** dovrà mettere in evidenza **caratteri e font** . Perciò anche in questo contest, chiamiamolo così, si fa pressante la riconoscibilità e la riproducibilità del testo. Del resto quest'esperienza editoriale nuova è confluita anche nell'edizione Camera Book che ho curato con un gruppo di studenti fra il 2015 e 2016, laddove si è cercato di produrre un "catalogo artistico". Realizzata in 101 copie numerate allestite con 3 legature e carte differenti e su ciascuna delle quali la Betterpress ha stampato 6 battute tipografiche originali. E poi di nuovo altre 55 copie per una quarta versione, uscita completamente pronta dalla stampa.

MI FAI SPECIMEN!

è stata l'intestazione di una delle pagine tipografiche dello scorso anno realizzate dal gruppo di studenti presso il Betterpress Lab. Un *calambour* lessicale, un gioco. Ci è spesso piaciuto impostare gli incontri con gli studenti all'insegna di una certa "leggerezza" sebbene apparente; intendo dire nella scelta delle o della parola da montare, comporre o destrutturare. I laboratori infatti, concentrati in una mezza giornata e per un gruppo di circa 10/12 persone, vengono pensati e organizzati in modo che gli studenti, dopo essersi orientati nell'ambiente, siano per lo più attivi nella realizzazione della pagina, sia sul piano ideativo che tecnico. Nelle precedenti annate ci si è rivolti a frasi "famose" e/o ironiche, nomi di personaggi o autori ben precisi. Semplici parole evocative in qualche caso. Questo è il quarto anno che siamo ospiti e l'idea di Giulia Nicolai è stata quella di proporre ai ragazzi una parola "in via di estinzione" per così dire. Dopodiché tutto è possibile. Sulla scia di Dada e dei futuristi. Ma anche della grafica anni '60 e '70, quella delle pubblicità di prodotti di consumo, di protesta politica o della beat generation!
Ma è arrivato il momento d'incontrare Francesca Colonia e Giulia Nicolai. Thelma e Luise della stampa a caratteri mobili, come le definisco io scherzosamente, ma ciò ne identifica la tenacia e la volontà.
Il laboratorio di via Barsanti è sempre più denso e colmo di cassettiere di caratteri, di tutti i tipi e forme - intendo sia le cassettiere che i caratteri - di stampe, biglietti da visita, poster, carte, cartoline, quaderni e poi le macchine! Tutto questo è tanto lavoro e fatica, passione, conoscenza ed anche ricerca, cacce, contatti, trasporti. Nell'interrato è lo stesso, tante cose, ma qui troviamo anche taglierine, ingranditori, presse e un torchio da stampa calcografico!

COME VI SIETE CONOSCIUTE?

Due "ragazzine". Si può scrivere in una rivista seria? Eravamo due ragazzine quando ci siamo conosciute! Non potrei descriverlo meglio, perché si tratta della verità e dell'intensità dei rapporti di amicizia di quella precisa età tra le scuole medie e il liceo che non fa sconti, non ammette bugie, è alla scoperta del mondo e ha già ben chiaro cosa non va, e cerca mille modi per opporsi e capire chi è e chi vuole essere.

Ecco, eravamo così. Abitavamo nello stesso quartiere e ci affacciavamo polemicamente al mondo. Non frequentavamo la stessa scuola, Francesca" andava all'Artstico" e io al Classico". Ma il tempo libero lo trascorrevamo insieme… parlando, scambiandoci musica e libri. Poi semplicemente abbiamo voltato l'angolo verso due percorsi differenti e non ci siamo più viste per dieci e più anni. Fino a quando passando davanti casa sua, la cosa più importante da fare in quel giorno per me improvvisamente fu chiamarla e sapere di lei. È successo così che ci siamo conosciute. Esattamente quando ci siamo riconosciute, incontrandoci e scoprendoci totalmente altre. E quando i nostri diversi percorsi personali si sono intrecciati dando vita a Betterpress.

UN PO' DELLA VOSTRA STORIA (INDIVIDUALE)

Nel frattempo infatti - oltre alle vite rocambolesche (come quelle di ciascun essere umano che si possa dire tale) - abbiamo proseguito la nostra formazione. Giulia ha approfondito gli studi classici laureandosi in filologia classica all'Università la Sapienza di Roma, mentre appassionata di teatro, si diplomava in recitazione e studiava doppiaggio. Una passione che accomuna tutt'oggi teatro e ricerca sulla parola, la filologia e la tradizione dei testi partecipando al progetto Theatron della Sapienza per la traduzione e la messa in scena del dramma antico. Francesca si è laureata in decorazione all'Accademia di Belle arti di Roma, e ha poi proseguito all'estero i suoi studi approfondendo le sue passioni: incisione a Berlino (esattamente nell'amatissima Künstlerhaus Bethanien), camera oscura e processi alternativi di stampa fotografica a Budapest, e poi Firenze. Qui, dopo l'incontro con Amos Kennedy, e con Melania Lanzini e Charles Loverme di Firenze Arti Visive, in un contesto di ricerca, sperimentazione e dialogo di diverse forme di stampa diretta tra cui la stampa con caratteri mobili, il progetto di Betterpress viene presentato per la prima volta in occasione dell'incontro "La cultura crea occupazione - editoria di pregio e stampa d'innovazione" organizzato da Firenze Arti Visive e dall'assessorato alle politiche giovanili.

COME NASCE BETTERPRESS LAB, QUAL È IL VOSTRO RAPPORTO CON LA PAROLA-TESTO, COL CARATTERE TIPOGRAFICO O CON QUELLO DIGITALE E COME FUNZIONA IL LABORATORIO?

Betterpress nasce con l'insorgere di una passione, con il riconoscere che quanto più si trattava di una ricerca che credevamo personale, era invece sempre più universale, parlava a tutti e riguardava tutti. Il nostro laboratorio è nato da una necessità di ricerca, di recupero, di indagine, e dal voler restituire un tesoro materiale e culturale che non volevamo custodire gelosamente solo per noi.

Betterpress è un laboratorio di stampa indipendente con caratteri mobili.

Da circa cinque anni abbiamo investito tutte le nostre energie nel recupero della tradizione della stampa tipografica e nella sua reinterpretazione, per trasformare un antico mestiere in una nuova forma di comunicazione visiva in cui la tecnica si fonde alla ricerca sulla parola, sulla linea e sul colore.

Il materiale tipografico, i torchi, i caratteri che abbiamo recuperato in diverse tipografie di Italia e che continuiamo a "salvare" sono parti di storia e di storie, sono strumenti che hanno un forte legame con chi li utilizza. Non sono solo "macchine" ma prolungamenti delle mani e degli occhi, hanno dei ritmi e richiedono operazioni che coinvolgono totalmente chi ci lavora; i caratteri mobili sono alfabeti di lettere che hanno stampato chissà quante e quali cose, e conservano, nelle particolarità delle loro linee e nella loro fisicità a volte segnata dal tempo e dall'uso, una memoria tangibile che rischia di andare perduta o relegata in uno stantio gusto antiquario. Una memoria che riguarda non solo gli strumenti, ma anche le abilità, un saper fare che è l'insieme di capacità ed esperienze di una vita, di abilità apprese, di scoperte: una ricerca continua che oggi ancora di più può ampliare i suoi orizzonti e dall'antica "arte tipografica" trasformarsi in quella che a noi piace chiamare "tipografica d'arte".

Un tempo la stampa a caratteri mobili era l'unico mezzo di produzione (anzi, riproduzione) di testi, e aveva altro a cui pensare, doveva essere veloce nella sua fisiologica lentezza, efficacie, doveva "produrre" mi viene da dire dopo aver incontrato tanti tipografi che ci guardavano attoniti mentre raccontavamo loro il nostro progetto. Certamente non stampiamo volumi. La nostra ricerca muove dalla linea e dalla parola. Il carattere rivela nel suo stesso nome una peculiare identità che le sue linee –fisicamente tangibili – esaltano. Il centro è sempre il contenuto, il messaggio. E allora bisogna tener conto delle dimensioni, del movimento, della varietà, e della pulizia nel comporre una forma tipografica, e affidare alle lettere e poi al colore le suggestioni che il breve testo vuole suscitare. Si possono poi creare immagini con le lettere, abdicando ai loro contorni che ne definiscono l'identità di lettera dell'alfabeto e usare quelle linee per tracciarne altre, di immagini che sussurrano la loro identità ma sono trasformate in forme.

La grande ricchezza a cui possiamo attingere è la possibilità di utilizzare anche il digitale per sperimentazioni, contaminazioni, e spesso per ovviare alla mancanza fisica di alcuni caratteri che sono andati perduti o che sono in numero insufficiente per la composizione del testo, o ancora simboli che non esistevano come ad esempio l'hashtag. Possiamo infatti ridisegnare il carattere che ci occorre e utilizzare una fresa o l'intaglio laser per riprodurla.

Senza dubbio però è la verità della realizzazione manuale in tutte le sue fasi che rende unica la stampa a caratteri mobili. L'impressione sulla carta, la pressione che diventa traccia sensibile anche al tatto completa la sensazione di verità percepibile

direttamente. Ed è davvero di fronte agli occhi e sui polpastrelli di tutti…universalmente riconoscibile. La questione dei vari tipi di carta, poi, e dei supporti sperimentali è un altro affascinante mondo che continuiamo ad indagare.
“Il tempo che ci vuole” è il nostro motto, laddove appunto il tempo lento della manualità si esprime in cura, dedizione, attenzione e si traduce in edizioni limitate che trasmettono il pregio di una lavorazione pensata ed eseguita con passione.
Una delle cose più belle del nostro lavoro è che nasce dal rapporto diretto con chi ci richiede una stampa personalizzata, quando ci racconta la sua idea e ci lascia la libertà di interpretarlo e restituirlo con il nostro linguaggio, i nostri strumenti e… la nostra fantasia.

MA IN BREVE LA VOSTRA ATTIVITÀ?

Oltre a ideare, progettare e realizzare stampe manuali di manifesti artistici, biglietti da visita, partecipazioni e stampe personalizzate su richiesta, organizziamo corsi e workshop. Generalmente si tratta di una giornata intera in cui i partecipanti si immergono in tutto il percorso di progettazione, composizione tipografica e stampa, per apprendere la tecnica e sperimentare direttamente, sporcandosi le mani con l’inchiostro, come realizzare un manifesto stampato con caratteri mobili.

I LABORATORI CON GLI STUDENTI E LA VOSTRA ESPERIENZA CON I TIROCINANTI?

Siamo orgogliose di collaborare con l’accademia di Belle Arti di Roma, proponendo workshop agli studenti e accogliendo i tirocinanti che vogliono conoscere questo mondo. È sorprendente vedere come da sconosciuto diventa familiare. Come approcciandosi a una tecnica molto precisa e rigorosa - qual è quella tipografica -, proprio per il fatto che è un percorso manuale e comunicativo accenda ancor di più la fantasia e stimoli alla ricerca di soluzioni e proposte nuove. Ciascuno studente proviene da un percorso formativo differente, ha sue passioni e interessi e tutto viene coinvolto, trasformato, tradotto e infine… prende forma. Allontanarsi dall’impalpabile virtuale per cui ad un computer bisogna formulare richieste è rivoluzionario per loro, li muove a chiedere a se stessi soluzioni e a lasciarsi stupire dalle mille possibili strade che si possono percorrere mentre si fa fisicamente con le mani. Toccare le parole è un modo di porgere il pensiero o l’immaginario ancora più intimo. È un filo diretto che lega ai due capi mittente e destinatario. E questa ricerca sulla stampa a caratteri mobili ha questo di affascinante, che è totalizzante: riunisce il fisico e lo psichico, è universalmente umana.

PROSPETTIVE, PROGETTI, SOGNI?

Ci piacerebbe riuscire ad avere uno spazio più grande anche per questo. Per riuscire a proseguire la nostra ricerca personale e continuare ad essere un laboratorio che accoglie la richiesta di cultura. Ma allo stesso tempo siamo consapevoli che lo spazio è anche quello esterno al nostro laboratorio e stiamo organizzando un progetto di dialogo con realtà fuori dall’Italia, dove da anni realtà come la nostra sono riconosciute, consolidate e sostenute. Betterpress è un coraggioso progetto indipendente, dopo tre anni non ci imbattiamo più in sguardi persi quando diciamo “stampa con caratteri mobili”, ma il come lo facciamo, quale ricerca perseguiamo, le nostre identità che danno voce e muovono Betterpress, ci chiedono un impegno ancora maggiore, per continuare con le nostre forze.

Note

1. web: **storia del computer** da Wikipedia, https://it.wikipedia.org/wiki/Storia_del_computer
2. **I caratteri del XX secolo** a cura di Lewis Blackwell ed. Leonardo Arte 1998 Milano
3. **Farsi un Libro** testi di Bandinelli, Lussi, Iacobelli ed. Biblioteca del Vascello 1990 Roma

il LABIRINTO COME METAFORA DELLA RICERCA ARTISTICA

di Dario Evola

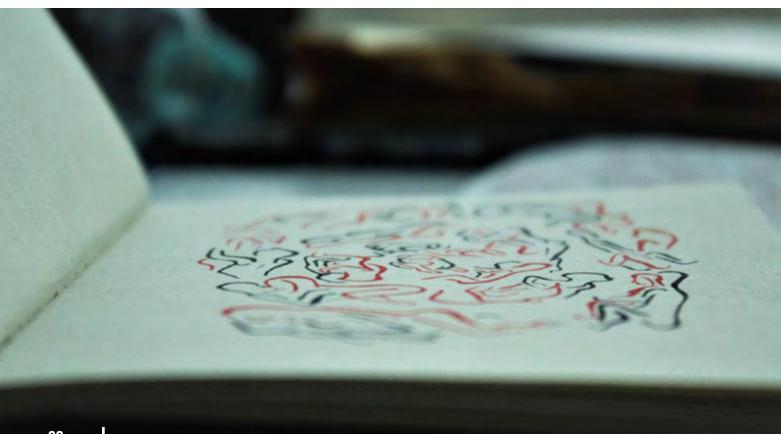
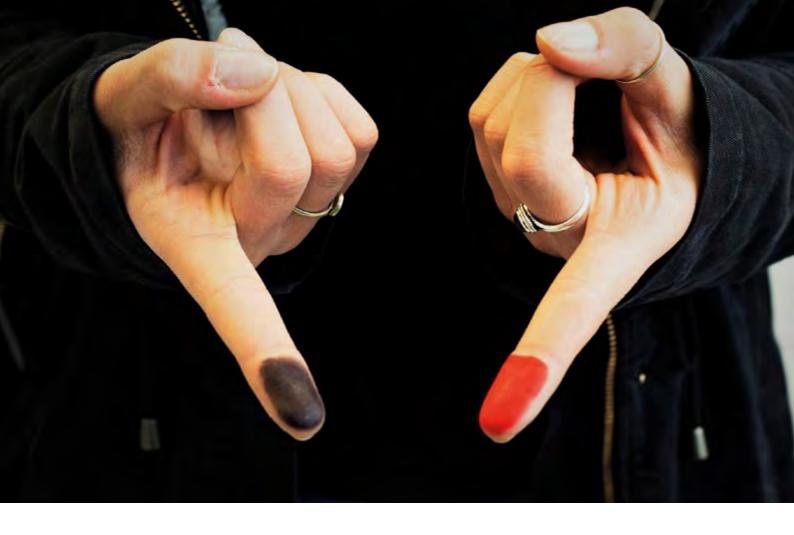
Fra ottobre e novembre 2016 è stato realizzato un importante progetto internazionale fra due storiche accademie con il supporto Dell'istituto Polacco di Roma: l'Accademia di Belle Arti Roma e l'Akademia Sztuk Pièknych im Eugeniusza Gepperta we Wroclawiu. Il progetto dal titolo LABIRINTO-LABIRYNT ha visto partecipare docenti e studenti dei due istituti, quello romano e quello polacco, impegnati in una ricerca e in un progetto artistico sul tema del Labirinto, ideato dalla artista Krystyna Schwarzer Litvornia ex allieva dell'accademia di Wroclaw . Dieci studenti dell'accademia di Roma: Loreta Bernabei, Milica Cirovic, Aleksandra Czuba, Eugenia De Francesco, Luca di Luzio, Marco Eusepi, Chiara Orfini, Carla Pasqualucci, David Salge coordinati dal prof. Dario Evola, dopo una serie di incontri seminariali a carattere teorico, sono stati ospitati per una settimana nella storica accademia di Wroclaw. Nei laboratori delle due sedi, quella storica e quella di recentissima costruzione, hanno realizzato le opere utilizzando differenti supporti dalla grafica al video, dalla fotografia alle installazioni. Al termine del soggiorno insieme ai docenti e agli studenti polacchi è stata allestita nei locali dell'accademia la mostra dei lavori realizzati in sede. Il soggiorno a Wroclaw è stato ricambiato da altrettanti studenti polacchi a Roma: Katarzyna Wcislo, Radoslaw Suliga, Magdalena Grabiec, Joanna Krajewska, Monika Polak, Karolina Pach,Patrycja Mikolajczak, Aleksandra Stanjorowska, Kinga Bartniak, Agnieszka Krawiec, che, con la guida dei docenti Marlena Promma e Tomasz Pietrek, hanno lavorato sul tema analogo, per allestire la loro mostra nell'aula Colleoni dell'accademia romana. Durante i soggiorni studenti e docenti hanno visitato le città e le principali istituzioni culturali scambiando esperienze artistiche e didattiche con i docenti delle rispettive istituzioni, usufruendo dei laboratori in un proficuo rapporto che prosegue anche con i progetti Erasmus.

Il lavoro in Accademia consiste essenzialmente in tre momenti: apprendere, praticare, creare. Apprendere vuol dire appropriarsi di procedure da applicare, tecniche da provare. Praticare significa eseguire passaggi, rispettando determinate regole. Creare significa apportare un contributo unico, individuale. Creare non è sinonimo di produrre. La creazione artistica non è una qualsiasi produzione, l'opera d'arte non è un prodotto qualsiasi, non è una "cosa" fra le cose. L'opera d'arte, e il processo concettuale e manuale che chiamiamo "operatività", è un atto di ricerca di verità. Questo non va dimenticato proprio in un momento in cui la produzione dell'arte, cosiddetta contemporanea, spesso omologata alle leggi del mercato e della comunicazione, si identifica con una atmosfera "allo stato gassoso" (Y. Michaud) nell'era del trionfo del bello compulsivo imposto dalla comunicazione.

Il lavoro artistico si fonda sul fare come sapere, sulla base di un progetto e di un percorso. Il progetto è legato alla praxis, alla operatività artistica. Il lavoro in Accademia non è quello di una trasmissione del sapere di tipo verticale, piuttosto è quello di uno scambio orizzontale nel laboratorio e nella operatività, fianco a fianco fra docente artista e allievo artista. John Dewey in Arte come esperienza chiarisce che, per poter percepire, l'osservatore deve poter creare una propria esperienza. Questo tipo di percezione creativa deve includere relazioni simili a quelle che ha provato il creatore originario.

L'OPERA D'ARTE, E IL PROCESSO CONCETTUALE E MANUALE CHE CHIAMIAMO "OPERATIVITÀ", È UN ATTO DI RICERCA DI VERITÀ.

In questo senso l'esperienza artistica è un "guardare attraverso" lo sguardo di un altro. Durchschauen, guardare il fenomeno non per vedere il fenomeno in sé, ma per poterne esperire le possibilità. Insomma l'esperienza artistica, sia nella creazione che nella ricezione, è un percorso attraverso un particolare artificio o dispositivo che chiamiamo opera d'arte. L'artista costruisce un punto di vista attraverso la propria esperienza, determina le proprie leggi di costruzione attraverso un percorso che è di tipo proget-

tuale, emotivo e sensoriale insieme. In breve quel che si chiama “esperienza estetica”, attraverso la funzione artistica.

Il labirinto è una metafora dell’opera d’arte e della sua esperienza. Del labirinto si ha esperienza e conoscenza solo quando lo si attraversa. Il labirinto è un percorso, un attraversamento, un viaggio. Da questo punto di vista il labirinto è un’opera d’arte senza fini mimetici o illusionistici, un’opera come attraversamento, una esperienza da vivere. Il labirinto riassume l’esperienza artistica considerata come processo costruttivo, forma, e concetto. Labirinto è infatti qualcosa di concreto ma anche un concetto.

All’origine del concetto occidentale di “arte” troviamo una parola greca téchne che significa qualsiasi attività empirica dell’uomo, manuale o intellettuale, differente dai processi della natura physis. Qualcosa dunque che appartiene alle possibilità dell’uomo. Nell’età classica una particolare techné è quella di produrre immagini fondate sulla mimesis. In Esiodo e in Omero troviamo il concetto di daidaléos. Parola che è legata a Dedalo. Ma cosa sono i daidala? Letteralmente indicano manufatti eccellenti. Un oggetto prodotto manualmente con grande abilità come fa Efesto il dio mago e artigiano. Daidala possono essere anche armi, come quelle di Achille forgiate da Efesto, ma anche troni, gioielli, tutto ciò che è particolare, che non appartiene al quotidiano né alla natura. Dedalo è un artigiano superiore, capace di costruire e creare oggetti meravigliosi a vedersi, thaumata idestai, attraverso l’abilità e la intelligenza métis. Essi hanno un potere di stupore e di fascinazione che gli oggetti comuni non possiedono. A Dedalo si attribuisce la capacità di aver ideato le statue animate. La statua è una immagine indubbiamente mimetica, eppure rimanda a qualcosa che è assente, a un suo doppio. Non è una copia, ma una “rappresentazione figurata”- da quando, nel V secolo a.C., gli dei assunsero

DEL LABIRINTO SI HA ESPERIENZA E CONOSCENZA SOLO QUANDO LO SI ATTRAVERSA.

sembianze umane, con una resa figurativa del reale (G. Pucci).
Nasce così quello che in Occidente chiamiamo arte. Il simbolo si libera dal rito e si fa rappresentazione, apparenza, verosimile. l'immagine si rende autonoma come "doppio" del reale. Inizia con l'arte quella dialettica fra visibile e invisibile che caratterizzerà il fascino e le contraddizioni dell'esperienza estetica in Occidente. Dalla condanna di Platone verso l'eidolon demiourgia, la fabbricazione di idoli, fino a quando un grande artista del Novecento, Paul Klee, chiarirà che lo scopo dell'arte non è quello di ripetere le cose visibili ma quello di rendere il visible, sichtbar machen.
Un curioso quadro di Pieter Brueghel dalla incerta datazione, forse 1558, conservato al Musèes Royaux des Beauxs Arts di Bruxelles, si intitola La caduta di Icaro. In realtà non è rappresentata alcuna caduta. Icaro ... è già sprofondato a mare! Si intravedono appena delle piccole gambette scomposte che annaspano nell'acqua, molto lontano, quasi un puntino impercettibile. La scena del quadro è la vita quotidiana che scorre come sempre: un contadino visto di spalle ara il campo, un pastore con il gregge, le navi solcano il mare, un città con il suo porto in lontananza. Da un cespuglio si intravede appena il cadavere di un vecchio. Come ne La salita al Calvario, l'evento eccezionale si perde nel mare dell'oggettività quotidiana (ricordiamo a proposito un bellissimo film di Lech Majewski I colori della passione, 2011).
Quale storia rappresenta Brueghel? Diciamo subito che il quadro è antinarrativo, non racconta nulla, come un'istantanea fotografica. Ma evoca un evento drammatico: la caduta di Icaro mentre tenta di fuggire con il padre Dedalo dal Labirinto. Il padre si salverà, egli morirà per essersi avvicinato troppo al sole con le ali di cera, i daidala, fabbricati appunto dal mago artigiano Dedalo.
Ma cosa è accaduto? Cosa ci facevano Dedalo e Icaro nel labirinto? La storia è affascinante e presenta dei lati oscuri indicibili perché indecenti, con parecchie implicazioni sessuali e trasgressive. Dedalo si rifugia a Creta da Minosse dopo aver ucciso ad Atene il suo allievo per gelosia professionale. Pasifae moglie di Minosse si è innamorata di un toro bellissimo che Giove aveva inviato al marito perché questi lo sacrificasse in suo onore. Minosse dimentica di sacrificarlo e lo tiene con

INIZIA CON L'ARTE QUELLA DIALETTICA FRA VISIBILE E INVISIBILE CHE CARATTERIZZERÀ IL FASCINO E LE CONTRADDIZIONI DELL'ESPERIENZA ESTETICA IN OCCIDENTE.

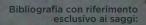
sé. Pasifae, innamorata del toro, chiede a Dedalo di costruire una téchne per potere avere un rapporto sessuale con il prodigioso animale ...! Dedalo costruisce un simulacro di vacca dentro il quale si cela Pasifae che può così soddisfare la sua folle bramosia erotica. Da questo insano amplesso nasce il Minotauro, figura mostruosa: un uomo... con la testa di toro! Naturalmente questo frutto impuro non può essere mostrato! Così Minosse, vergognandosi per la nascita imbarazzante del mostro, ordina a Dedalo di costruire una dimora dalla quale nessuno potesse uscire, appunto il Labirinto, per rinchiudervi il Minotauro o Asterione. Al Minotauro venivano sacrificati sette ragazzi e sette ragazze come tributo imposto alla città di Atene. Teseo, giovane e coraggioso ateniese, anch'egli nato da un inganno, forse figlio di Egeo, aveva già ucciso mostri e personaggi mitologici negativi e feroci. Giunto a Creta con lo scopo di uccidere il Minotauro viene visto da Arianna, figlia di Minosse, la quale si innamora del giovane e chiede aiuto a Dedalo per poterlo salvare. Dedalo, che conosce la struttura de labirinto per averlo ideato, affida al giovane un gomitolo di seta per ritrovare il percorso, e quindi l'uscita, una volta ucciso il mostro. Si sa che, vittorioso, Teseo non mantiene la promessa di sposare Arianna, abbandonandola piuttosto a Nasso. Insomma Minosse, arrabbiatissimo con Dedalo, lo rinchiude nel labirinto insieme al figlio Icaro. Ma l'ingegnoso technikos costruisce le mitiche ali di cera per tentare la fuga dal palazzo prigione. La storia prosegue come per tutti i miti greci con un'altra avventura questa volta in Sicilia nella città di Camico l'attuale Agrigento... ma fermiamoci qui per ragioni di tempo!

IN QUALCHE MODO QUELLA DEL LABIRINTO È LA METAFORA DELLA RICERCA ARTISTICA: SI CONFIGURA COME UN PERCORSO SENSORIALE. ATTRAVERSO I SENSI E L'INTUIZIONE SI CERCA UNA STRADA. IL FINE NON È LA FINE DEL PERCORSO, MA LA SUA STESSA ESPERIENZA.

Torniamo dunque al labirinto. Questa costruzione mitologica le cui origini si perdono nel grande racconto dei miti greci, è presente in tutte le culture europee e attraversa migliaia di anni. In qualche modo quella del labirinto è la metafora della ricerca artistica: si configura come un percorso sensoriale. Attraverso i sensi e l'intuizione si cerca una strada. Il fine non è la fine del percorso, ma la sua stessa esperienza. L'oggetto daidalico è una soglia fra il mondo comune e quello soprannaturale, è il frutto inarrivabi-

le di un virtuosismo tecnico, ma anche un oggetto che interagisce con l'osservatore e con il modello. L'oggetto artistico nella modernità, dopo Duchamp, può fare a meno dell'esperienza manuale, della perizia tecnica, della rappresentazione, per mostrarsi come puro fenomeno, come presentazione concettuale di una scelta, di un percorso originale dell'artista. Ciò a cui non può rinunciare è l'esperienza progettuale che fa di un'opera d'arte qualcosa di unico che emerge dal "mare dell'oggettività" (I. Calvino) e fa cenno verso il possibile.
La stagione dell'informale è forse l'esempio più appropriato della costruzione e della sfida al labirinto nella modernità del Novecento. Nel labirinto non ci perde, si trova se stessi (Kern). È questo il senso della ricerca artistica più filosofica del secolo scorso quella,appunto, dell'informale. Rinunciando alle teorie tradizionali della bellezza e della eternità, l'arte moderna si pone come ricerca di una verità che sia capace di far emergere "altro del reale". L'artista, moderno Dedalo, costruisce una forma che non può esaurirsi nella funzione mimetica rappresentativa, ma che sia capace di presentare una condizione di percorso, di progetto. L'artista è l'eroe solitario che sfida il labirinto con la propria metis.
Il labirinto appartiene alle mirabilia esso è un oggetto daidalico. Opaco nel suo percorso sensoriale misterioso e angosciante, è trasparente nel suo attraversamento. Il labirinto come l'oggetto artistico è partecipe di una dualità: Apollineo e dionisiaco sono i due poli dell'esperienza artistica secondo il paradigma di Nietzsche, da cui emerge la dimensione estetica ed estatica. Dedalo e Icaro sono i due poli concettuali del labirinto. L'uno, Dedalo, il padre pratico esperto sapiente tecnico, Icaro il giovane, il figlio romantico, sognatore impulsivo.
Un' artista come Krystyna Schwarzer Litwornia (già allieva dell'Accademia di Wroclaw) da anni lavora sul labirinto scegliendo il vetro, la trasparenza, come elemento costruttivo di un percorso sensoriale enigmatico e ritmico. Con Dedal i Ikar/ racja i namietnosc del 2002, pensiero ed emozione, ragione e sentimento sono opposti compartecipi della stessa esperienza estetica. Dedalo e Icaro costituiscono un altro paradigma fondamentale su cui basare l'esperienza dell'arte. Dedalo e Icaro, la costruzione del labirinto, sono un esempio della funzione artistica come possibile, non come ripetizione della vita quotidiana. L'arte è la dimensione extra – ordinaria, come possibilità che si dà l'uomo stesso per la vita. Progetto e trasparenza, moduli geometrici, prodotto della razionalità e trasparenza del vetro come dimensione di libertà, di attraversamento, sono i materiali dell'opera di Krystyna Schwarzer Litwornia dai quali inizia il viaggio intorno al labirinto.
Il labirinto è anche una delle grandi metafore della conoscenza umana. Come ha dimostrato Karol Kerény il labirinto coinvolge aspetti diversi dell'umanità, simbolici, iconografici, mitici, rituali, dalle culture preistoriche al web (la chiocciola è un simbolo eloquente)il labirinto appartiene al pensiero mitico, religioso, filosofico, artistico, letterario, musicale, di ogni età. Un antico inizio è nella danza degli aironi Geranos, come un viaggio verso gli inferi di andata e di ritorno verso la luce, come nel percorso della vita. La riflessione e la ricerca nell'arte, come nella vita, sono simboleggiate nella figura de labirinto nella lotta fra Teseo e il minotauro che forse si lascerà uccidere, come una liberazione, secondo l'interpretazione del racconto di Borges, La casa di Asterione, nel ciclo continuo vita-morte-vita, tra fenomeno del visibile ed

essenza invisibile, tra vita e spirito, nell'eterno mantenimento della vita dentro la morte (p.70).
Per Mircea Eliade il labirinto è luogo di verifica e di trasformazione. Umberto Eco classifica tre tipi fondamentali di labirinti: quello greco di Teseo che va direttamente al centro ma che ha il Minotauro al centro, il labirinto classico è lo svolgimento del filo di Arianna. Poi c'è il labirinto della cultura manierista. La si trova spesso nei giardini rinascimentali e barocchi, a forma di albero, una struttura a radici piena di vicoli ciechi, con una sola uscita, o fondati sulla meraviglia del mostruoso come a Bomarzo. Infine quello a modello rete o rizoma, ogni strada può connettersi con qualsiasi altra. Non ha un centro né uscite perché virtualmente infinito. È uno spazio "impossibile" ma possibile solo concettualmente. Quella del rizoma labirintico è una figura che appartiene al pensiero della post-modernità (Deleuze Guattari) come spazio ipotetico di nuove e potenziali relazioni: una esperienza del possibile di tipo artistico.
Il labirinto di Shining di S. Kubrick (1980) tratto dal romanzo di S. King è una geniale rappresentazione del concetto di unheimlich freudiano, la perdita della ragione nel quotidiano. Il labirinto impossibile che l'individuo si costruisce da solo, in una rete di impossibili vie d'uscita se non nella follia vero abisso dell'orrore ma senza un filo di Arianna!
La città moderna si configura come luogo e gioco del labirinto. La metropoli descritta da Baudelaire si rivela nell'esperienza del Flaneur, come nello straordinario racconto di Edgard Allan Poe The man of the crowd. La città è un labirinto la cui vertigine provoca un'ebbrezza senza fine. Walter Benjamin vede nella Parigi "capitale del XIX secolo", nella sua struttura labirintica, nei passages, il trionfo della merce del sex appeal dell'inorganico. In Immagini di città dice: "Non sapersi orientare in una città non vuol dire molto ma perdersi in essa come ci si perde in una Jungla è una cosa tutta da imparare".
Il fascino del labirinto consiste per Italo Calvino (1962) in una vera e propria sfida a perdersi e a ritrovarsi nel labirinto, alla consapevolezza di una assenza di vie d'uscite come vera condizione dell'uomo "resta fuori chi crede di poter vincere i labirinti sfuggendo alla loro difficoltà". L'esperienza artistica non sarebbe altro dunque che un passaggio... da un labirinto all'altro come avrebbero dimostrato le avanguardie dall'astrattismo all'informale (Calvino 1960). Una ricerca che va da Kafka a Joyce (la Dublino di Ulisse, il monologo di Molly) a Beckett. È la perdita del senso, la coscienza che non c'è più nulla da cercare se non proprio il cercare stesso. Questa è l'esperienza di verità della modernità. Così fino al Nouveau roman e al cinema degli anni Sessanta (vedi per esempio il Labirinto de L'année dernier a Marienbad di Alain Resnais, 1961 tratto dal romanzo di A. Robbe Grilllet e ispirato a sua volta da un altro racconto "labirintico" come L'invenzione di Morel di A Bioy Casares), un giardino in cui ogni sentiero si biforca. Ancora potremmo citare 8 1/2 di Fellini e il deserto dei sentimenti dei personaggi di Antonioni come labirinto dell'uomo moderno. L'essenza di verità che l'arte e la letteratura moderna avrebbero espresso nel Novecento, consiste nella sfida al labirinto contro l'omologazione nel "mare dell'oggettività".
Oggi il labirinto è il mondo della rete, del web con i percorsi di concetti, di immagini di icone come specchio di identità e modello di conoscenza molto ambiguo. La struttura labirintica di Internet si configura come nuova narrazione. La storia stesa diventa labirintica (Attali) e l'esperienza della navigazione virtuale si configura come esperienza del labirinto, mentre la politica la geografia stessa perde la centralità del Novecento e si snoda come "narrazione" labirintica della geopolitica e della globalizzazione dei mercati, della comunicazione, dell'economia finanziaria e dell'esperienza stessa dell'individuo.

Bibliografia con riferimento esclusivo ai saggi:

Y. Michaud, *Insegnare l'arte? analisi e riflessioni sull'insegnamento dell'arte nell'epoca postmoderna e contemporanea. Introduzione all'edizione italiana di Dario Evola.* Idea, Roma 2010.

Idem, *L'arte allo stato gassoso.* Idea, Roma 2007.

W. Tatarkiewicz, *Storia di sei idee. Aesthetica*, Palermo 1993

D. Evola, *Una estetica delle arti visive per l'insegnamento artistico. In L. Marchetti (a c. di) L'estetica e le arti. Studi in onore di Giuseppe di Giacomo.* Mimesis, Milano 2016 pp.177-186.

J. Dewey, *Arte come esperienza.* Aesthetica, Palermo 2007.

E. Garroni, *Estetica. Uno sguardo attraverso.* Garzanti, Milano 1992.

G. Pucci, *Per un'estetica del manufatto nell'antichità classica.* In: "Paradigmi. Rivista di critica filosofica" N.2, 2010.

G. Di Giacomo, *Introduzione a Klee.* Laterza, Roma 2003.

Idem, *Una pittura filosofica. Antoni Tàpies e l'informale.* Mimesis, Milano 2016.

G. Arpino, *Presentazione a Brueghel,* Rizzoli Skira RCS, Milano 2003.

I. Calvino, *Il mare dell'oggettività* in: "Il menabò" n. 2, 1960.

Idem, *La sfida al labirinto* in: "Il menabò" n. 5, 1960.

AA.VV. Krystyna Schwarzer Litwornia, *Dedal i Ikar/ Racja i Namietnosc.* Kordegada, Warsawa 2002.

H. Kern, *Labirinti manuale e filo conduttore. Forme e interpretazioni 5000 anni di presenza di un archetipo.* Feltrinelli, Milano 1981.

K. Kerény, *Nel labirinto.* Bollati Boringhieri, Torino 1983.

U. Eco, *Postille a Il nome della rosa in: "Alfabeta" N. 49*, Milano 1983.

P. Santarcangeli, *Il libro dei labirinti. Storia di un mito e d un simbolo.* Vallecchi, Firenze 1967.

M. Eliade, *La prova del labirinto. Jaca Book*, Milano 1980.

G. Deleuze, F. Guattari, *Rizoma.* Pratiche, Parma 1977.

M.C. Fanelli, *Labirinti. Storia geografia e interpretazione di un simbolo millenario.* Il cerchio, Rimini 1997.

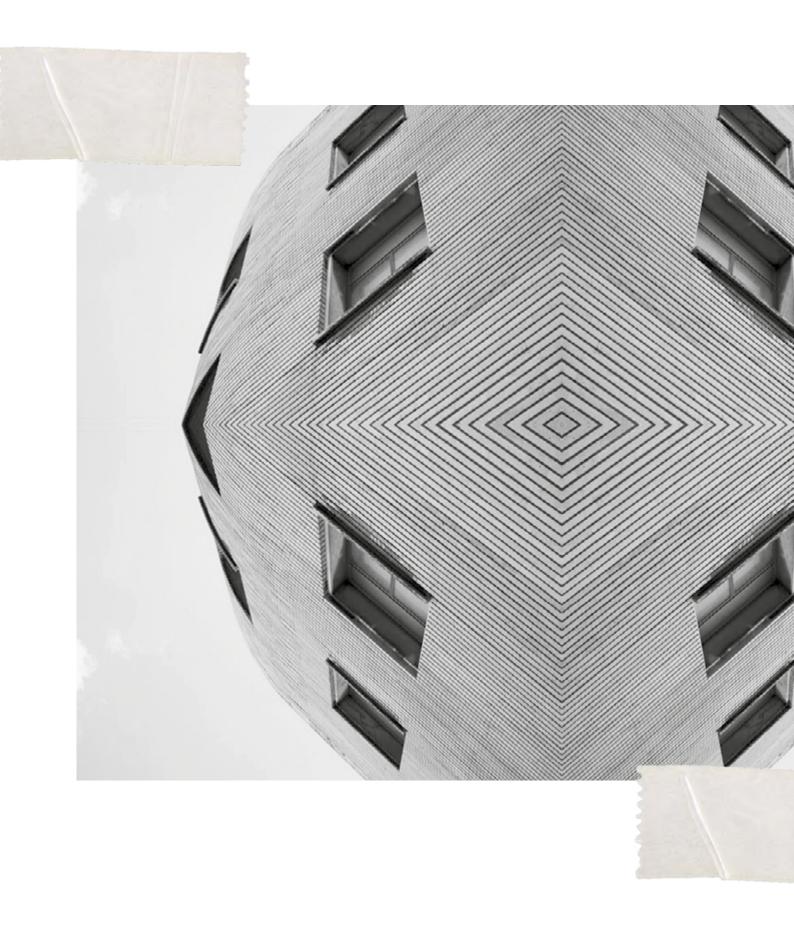
J. Attali, *Trattato del labirinto, Spirali*, Milano 2003.

W. Benjamin, *Angelus Novus*. Einaudi, Torino 2014.

Idem, *Immagini di città*. Einaudi Torino 2007.

Idem, *Parigi capitale del XIX secolo*. Einaudi, Torino 1986.

M. Ronco, *Semantica ed estetica del labirinto* www.parol.it

CUMponere

LA DIALETTICA DEGLI OPPOSTI E LE TECNICHE DI CREAZIONE

Di Rocco Converti

"LA GENERALE ARMONICITÀ DI UNA COMPOSIZIONE PUÒ [...] ESSERE COSTITUITA DA ALCUNI COMPLESSI CHE SI SPINGONO FINO AL MASSIMO DEL CONTRASTO. QUESTI CONTRASTI POSSONO ANCHE AVERE UN CARATTERE DISARMONICO, E NONDIMENO IL LORO GIUSTO USO NON AGIRÀ NEGATIVAMENTE, MA POSITIVAMENTE SULL'ARMONIA GENERALE ED ELEVERÀ L'OPERA ALLA SUA PIÙ ALTA ESSENZA ARMONICA"

WASSILY KANDINSKY, PUNTO LINEA SUPERFICIE, 1926.

IMMAGINE DI FEDERICA ROBERTI

Il disordine apparente di molte composizioni di forme nella modernità e nella post-modernità in realtà risponde a uno o più criteri ordinatori basati su opportune modalità di concezione, organizzazione e realizzazione della forma.
La modalità compositiva del contrasto, che vive contemporaneamente di affermazioni e negazioni, nonostante un apparente meccanicismo, interpreta pienamente la frammentazione del tempo e dello spazio tipica della modernità e della contemporaneità caratterizzandone tutta la ricerca artistica e contribuendo alla progressiva sostituzione del metodo di coordinamento gerarchico degli elementi della composizione di matrice classica con l'accostamento delle parti da cogliere simultaneamente attraverso inquadrature multiple e tempi diversificati.
La realtà si configura come metamorfosi continua e, come afferma G. Argan nella presentazione al testo di Paul Klee Teoria della forma e della figurazione (1959), "lo spazio [...] non sarà più una logica successione di piani, ma sopra, sotto, davanti, dietro, sinistra, destra rispetto a me che sono nello spazio; il tempo non sarà più progressione uniforme, ma prima, dopo rispetto a me che sono nel tempo; e poiché nulla è fermo, ciò che ora è davanti tra poco sarà dietro, ciò che ora è prima sarà dopo."
Il confronto dialettico tra binomi di tensioni opposte (ordine/disordine, unità/frammento, unicità/molteplicità, analogia/contrasto, connessione/isolamento, stasi/dinamismo esterno/interno, effimero/permanente, opaco/trasparente etc.) destabilizza la struttura compositiva minandone il carattere univocamente affermativo e mette in scena configurazioni formali implicitamente ed esplicitamente liquide, instabili, enigmatiche.
Come afferma Wassily Kandinsky in Punto linea superficie (1926) "la composizione non è altro che una organizzazione esatto-normativa delle forze vive, racchiuse negli elementi sotto forma di tensioni".
L'intenzione di Kandinsky era quindi quella di raggiungere la definizione di una scienza dell'arte basata sulla organizzazione normativa della energia presente nelle entità grafiche elementari nel loro relazionarsi dinamicamente nel tempo e nello spazio.
Anche le riflessioni di Paul Klee non si sono incentrate sui valori della forma conclusa ma sulle modalità secondo le quali si realizza il processo di formazione: come l'artista afferma "la teoria della figurazione (Gestaltung) si occupa delle vie che conducono alla figura (alla forma). Essa è la teoria della forma, ma con l'accento sulle vie che a questa conducono".
Diventa necessario quindi soffermarsi ad analizzare la natura e i significati latenti delle operazioni che pongono in relazione gli elementi figurativi di base disponendosi in continuità con un lungo percorso di ricerca condotta attraverso l'esercizio del disegno, inteso come riflessione sui rapporti fra segni e significati.
La tecnica dell'accostare, che si realizza mettendo elementi grafici ad una distanza critica per analogia o per contrasto, genera una tensione che trae energia dall'assenza di contatto. Tale tecnica può realizzarsi anche attraverso una distanza critica negativa dando luogo alla figura della compenetrazione. La tecnica dell'accostare, che ha come sua conseguenza limite quella del toccare, produce una entità semantica terza che scaturisce dallo scambio di identità che si determina tra gli elementi in mutuo contatto.
La tecnica del sovrapporre entità grafiche con significati divergenti e quella dello stratificare sottendono una temporalità sia nell'atto della creazione che in quello della comunicazione e in quello della percezione imprimendo alla composizione grafica una accelerazione temporale e attribuendole un carattere narrativo che trae energia dalla maggiore o minore opposizione tra gli elementi componenti.
La tecnica dell'alternare e quella dell'invertire evocano direttamente i concetti opposti di positivo e negativo, di pieno e vuoto, di esterno e interno e riportano inoltre al concetto di serie composta da elementi ripetuti e da intervalli che, rappresentando pause, sottendono un

IMMAGINE DI GLORIA NERVI

STEFANA ANDRICI

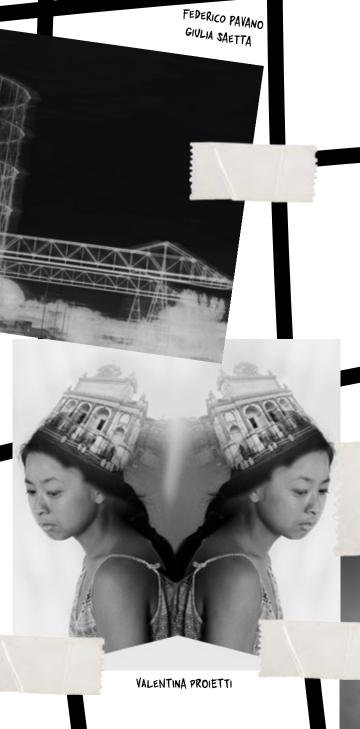
ritmo e quindi una temporalità potenzialmente infinita basata sul binomio presenza/assenza.
La tecnica del frammentare, che evoca direttamente l'idea di un sistema che aspira a ritrovare la propria integrità perduta ovvero ad acquisire una sua compiutezza essendo rimasto incompiuto, e la tecnica del connettere, che si realizza attraverso la creazione di relazioni per analogia o per contrasto tra gli elementi grafici della composizione, producono una struttura di riferimenti espliciti ed impliciti che rendono la comunicazione più o meno decifrabile esprimendo la complessità del reale.
La tecnica dell'inclinare, che destabilizza la composizione grafica attraverso l'azione dinamica delle diagonali contro l'ordine imposto dai margini del campo grafico, e la tecnica del ribaltare, generata attraverso un movimento spaziale che crea una corrispondenza omologica tra configurazioni attuali e potenziali di elementi grafici, conferiscono alla composizione una instabilità che produce una accelerazione temporale intrinseca.
La tecnica del limitare, che consiste nell'opporre un ostacolo ad una sequenza potenzialmente infinita, e la tecnica dell'interrompere possono concludere una azione creativa con una cesura improvvisa che introduce nella composizione il concetto di negazione e di azzeramento come promessa di nuovo inizio.

#

"LA TEORIA DELLA FIGURAZIONE (GESTALTUNG) SI OCCUPA DELLE VIE CHE CONDUCONO ALLA FIGURA (ALLA FORMA). ESSA È LA TEORIA DELLA FORMA, MA CON L'ACCENTO SULLE VIE CHE A QUESTA CONDUCONO".

Maria Vittoria di Sabato
Giacomo Paolini
Maria Giuseppina Pileggi
Federico Pavano
Giulia Saetta
Xiao Qing-Sun Zi Yue

FEDERICO PAVANO
GIULIA SAETTA

VALENTINA PROIETTI

LI HUI ZI
ZHU XING LONG.

Assonanze e Dissonanze

LE POLARITÀ DI UN PERCORSO

di Edelweiss Molina

Nell'immaginario collettivo la tematica degli opposti si configura con il positivo e il negativo delle parti. Nell'arte come nella vita è l'elemento discordante che crea attrazione e attenzione. Così come il ritmo cadenzato del respirare ed espirare genera l'armonia dell'essere e il suo conseguente equilibrio vitale.
Gli opposti dunque si attraggono e si completano. Lo stesso concetto di bellezza espresso nel mondo antico, pur riferendosi ai canoni di un'armonia matematica, riconosce nello studio di filosofi come Boezio, un insieme di elementi discordanti che creano una concordanza che costituisce attrazione e induce inevitabilmente a un'armonia delle parti. È qui che si riconosce il fare dell'artista, la sua inquietudine volta a creare attrazione.
La configurazione dell'astrattismo, espressa come concetto, prevede nella sua alchimia la ricerca di qualcosa che appartiene all'inconscio del suo autore che, nel momento della sua rivelazione, acquisisce eloquenza con il fruitore.
Anche se configurare l'astrattismo appare di per sé incoerente, è proprio la corrispondenza del reale che crea incredibili corrispondenze con l'irreale.

"Gli opposti convivono la nostra realtà e l'esistenza di un termine predispone l'esistenza dell'altro."

Dunque confrontarsi con la polarità degli opposti, costituisce parte del motore che sostiene lo studio e la ricerca dell'artista. È qui che entra in gioco la sua storia al servizio dell'opera.
I Test attitudinali dei miei percorsi formativi di programmazione di Design del Gioiello e Design dell'Accessorio, prevedono lo studio e l'analisi degli opposti.
Gli opposti convivono la nostra realtà e l'esistenza di un termine predispone l'esistenza dell'altro.

Così come:
il bene esiste perché esiste il male
la gioia perché esiste il dolore
l'ordine perché esiste il disordine
il freddo perché esiste il caldo
la pace perché esiste la guerra
il silenzio perché esiste il rumore
il coraggio perché esiste la paura

Rivolgendosi a un pubblico predisposto alla creatività è giusto indurre stimoli percettivi e assecondare così reazioni corrispondenti alle reali potenzialità di ognuno.
Indagando gli elementi positivi e negativi di un termine astratto che descriva una condizione sensoriale, si creano soluzioni e input di progetto che corrisponderanno ad una riserva mnemonica.
Dargli poi una configurazione di concetto diventa un'operazione preliminare di un percorso di studio che costituirà una sana riserva di emozioni predisposte all'ipotesi di un'idea. Una riserva di soluzioni affini e conseguenziali alla propria interiorità.

"La più eccitante attrazione è esercitata da due opposti che non si incontreranno mai"

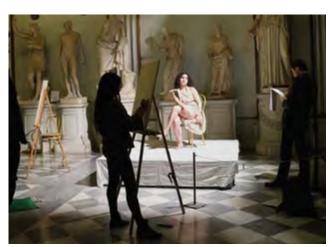
E' così che prendono forma le cose, acquisendo un'identità diretta e proposta ad accogliere le esigenze di una richiesta.
Come nel caso del bracciale creato da Maria Grazia Toccaceli, uno delle tante interessanti proposte del mio corso di Design del Gioiello di questo primo semestre di studi e ricerca. *(vedi foto)*
Così l'ideatrice esprime le sue intenzioni di ricerca:
Il sole e la luna, il giorno e la notte, il caldo e il freddo e il bene e il male fanno parte delle nostre

giornate. Mi sono ispirata agli opposti perché come dice Andy Warhol:
"La più eccitante attrazione è esercitata da due opposti che non si incontreranno mai".
In teatro come nella vita gli opposti ci circondano. **"To be or not to be"** è questo anello in argento e smalto che ricorda la storia del principe

Amleto e del suo pensiero sulla vita e la morte...
I percorsi intrapresi in questo anno accademico di Corso di Culture e Tecnologie della Moda hanno dato ancora una volta, sorprendenti risposte creative. Come gli abiti di bianco assoluto delle modelle che nella notte ai Musei Capitolini del dicembre scorso, nell'ambito degli eventi culturali della nostra Accademia, si sono fusi e contrapposti nella loro indotta immobilità alle statue del museo in posa permanente, in una condizione temporale sospesa fra realtà e sogno, fra irreale e reale.
L'installazione **White the First di Alberto Moretti,** *(vedi foto)* docente di Fashion Design, ha dato ancora una volta un segno tangibile di come creatività e competenza sublimano e sostengono la dimensione del nostro reale. Una notte magica dove **il filo di Arianna** sospeso fra le mani delle modelle in posa lungo tutto il percorso museale, ha condotto il visitatore a scoprire spazi incantati aperti su un passato lontano e vicino insieme. Ogni realtà ha proposto una storia, una dimensione spaziale.
Come **lo studio d'artista proposto da Pierluigi Berto** *(vedi foto)*, docente di Pittura e Disegno, ricostruito nella splendida cornice della sala degli Imperatori, con una luce soffusa e coinvolgente, ha dato vita con le modelle in posa dal vero e gli artisti impegnati nel rilievo dal vero, ad un momento di grande intensità creativa. La notte in fondo è il regno del sogno.

E qui ritorna ancora la magica sinfonia degli opposti. Le luci e le ombre danno volumi allo spazio, modellano le emozioni del tridimensionale.
L'intercalare del bianco e del nero diventa il negativo e il positivo corrispondente al proprio immaginario. Quell'immaginario che sostiene e asseconda la realtà che si contrappone alla sublimità del sogno di ogni artista.

" TO BE OR NOT TO BE "

Bracciale Hamlet
di Maria Grazia Toccaceli

Il bene esiste perché esiste il male

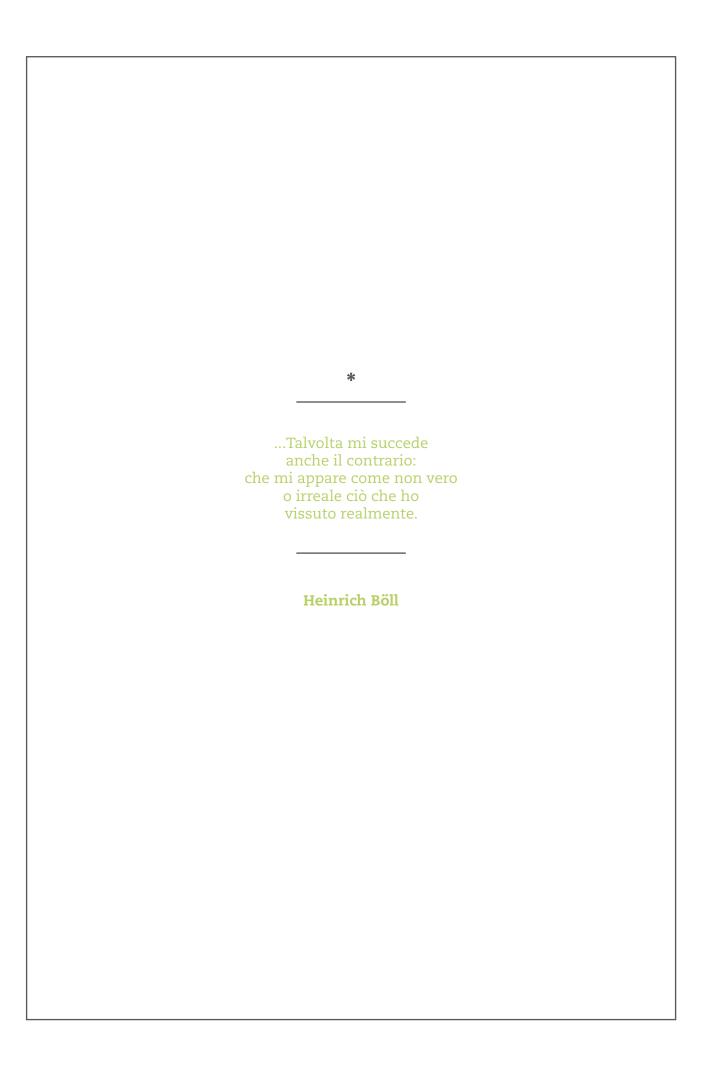
La gioia esiste perché esiste il dolore

*

...Talvolta mi succede
anche il contrario:
che mi appare come non vero
o irreale ciò che ho
vissuto realmente.

Heinrich Böll

{ Eventi }

*

AltaRoma

Alla fine del mese di gennaio 2017 l'Accademia di Belle Arti di Roma è stata ancora una volta tra i protagonisti dell'edizione invernale di AltaRoma, la manifestazione romana tradizionalmente dedicata all'alta moda, che negli ultimi anni ha però soprattutto giocato un ruolo da talent scout per le giovani generazioni che si affacciano al sistema della moda. Per ribadire questo concetto, l'Accademia ha ospitato il 28 gennaio Portfolio Review, la rassegna ideata da Vogue Italia per dare voce a giovani stilisti, illustratori, fotografi, selezionati tra i più promettenti in tutta Italia, esaminandone portfolio e realizzazioni, offrendo loro consigli operativi e segnalandoli sulle proprie pagine. Sotto lo sguardo attento di Sara Maino, senior fashion editor di Vogue e di Simonetta Gianfelici di AltaRoma, sono passati in rassegna i lavori, tra gli altri, di alcuni studenti, come Manuel Duro, Lin Chen, Giulia Marra, Giulia Belcastro, i primi per la categoria del fashion design, l'ultima per quella dell'illustrazione. In questa occasione molti spazi dell'Accademia si sono popolati di installazioni site specific e performance che hanno accolto i progetti degli studenti dei corsi di Culture e tecnologie della moda e Costume per lo Spettacolo, nell'intenzione di aprirsi alla città e di coinvolgere un ampio pubblico. Negli spazi affascinanti delle aule di grafica d'arte, tra torchi, inchiostri e carte sono stati presentati numerosi progetti in forma di performance statica. Due quelli seguiti da Alberto Moretti: Organic, degli studenti del secondo anno, in cui da semplici tubini neri scaturivano forme biomorfe che si estendevano a coprire busto, capo e spalle e Revolutionary Skirt, in cui gli studenti del primo anno reinterpretavano un capo base come la gonna, in un'atmosfera neo-punk, tra sacchi neri dell'immondizia, trucco sbavato e cartacce. I progetti seguiti da Graziella Pera coinvolgevano gli studenti di primo e secondo anno: Black and White Idea, una reinterpretazione del bianco e nero in chiave optical e Pelle d'Africa, un progetto solidale in collaborazione con l'associazione Africizia, a sostegno del lavoro delle donne congolesi, in cui le colorate stoffe wax africane venivano riproposte con tagli occidentali. La manifestazione si allargava anche ai progetti degli studenti di Flavia Montani, che in Sovrapposizioni proponeva una messa in gioco di tecniche e materiali per

VESTITI CLAUDIA CARLACCHIANI, GIUSEPPE SORBELLO, GUIDO BONGIORNO.
COLLEZIONE ORGANIC

sperimentare soluzioni formali volte a rileggere l'idea di tessuto come oggetto estetico da poter applicare a diversi ambiti della produzione tessile. Eroine e modelli di trasformazione del femminile, a cura di Paola Lo Sciuto, dava vita, attraverso i costumi, a personaggi letterari interpretati come archetipi del femminile e delle sue metamorfosi. Infine due installazioni nelle aule di scultura e una performance concludevano le proposte della giornata. La costruzione della semplicità di Eva Bertelli mostrava come la complessità di un tessuto in maglia e rame possa essere celata dalla sua apparente semplicità; Derma di Erica Curci, partendo dall'analisi della pelle come rivestimento del corpo umano, metteva a punto una membrana artificiale costituita dal suo elemento principale – il collagene – e da pigmenti, in una ricerca focalizzata sulla funzione protettiva dell'abito. La Performance XYX di Sabrina Viola, con performer di teatro-danza contemporaneo, indagava sulle crisi di identità che le guerre lasciano nella psiche, nei corpi e nei "panni" dei reduci.

La vera e propria novità di questa edizione di AltaRoma è stata però la partecipazione dell'Accademia per la prima volta alle sfilate al Guido Reni District domenica 29 gennaio, a coronamento del percorso triennale di studi. Dieci studenti selezionati del terzo anno del corso di Culture e tecnologie della moda hanno presentato la sfilata Private a cura di Alberto Moretti. Una sfilata a tema, che ha perseguito un concetto importante e primario,rappresentando per ognuno l'occasione per mettersi a nudo, guardare dentro di sé, ascoltare le proprie emozioni e ossessioni, per dare vita a un percorso che ha portato ogni partecipante, attraverso la passione per la moda, la fascinazione per la manipolazione dei materiali, le lavorazioni dei tessuti, i tagli delle forme, a parlare della propria identità. Dieci collezioni, interamente progettate e realizzate dagli studenti, in cui era evidente il forte legame con il più profondo sentire di ognuno, i suoi pensieri, la sua interiorità.

A posteriori, dopo il successo della sfilata, in un tentativo di guardarsi indietro e, ricostruendo il proprio percorso, tirare le somme sull'esperienza vissuta e sul triennio di formazione accademica, abbiamo chiesto in una breve conversazione ad alcuni degli studenti che hanno fatto sfilare le proprie collezioni cosa ha significato questo per ognuno di loro, qual è stato il processo creativo che li ha condotti, nel lavoro progettuale, a guardarsi dentro, mettendo in qualche modo in gioco se stessi.

Matteo Maiorano ha presentato Idols,una collezione dall'anima rock, totalmente incentrata sull'abito maschile, tra anni '60 e sartorialità italiana: "Quest'esperienza mi ha fatto capire molte cose. Innanzitutto cosa vuol dire costruire una collezione: riguarda certo il processo creativo, ma anche la vera e propria costruzione fisica degli abiti. Il nostro compito era esprimervi tutta la nostra personalità, quindi vi ho messo tutte le mie

passioni e le mie ossessioni: la musica, l'arte, l'abbigliamento maschile, le culture extraeuropee che guardano in modo non convenzionale alla moda, soprattutto la cultura africana. Il punto fermo era lavorare sull'abito maschile, l'idea da cui sono partito poi si è caricata di tutte queste componenti, è mutata fortemente e mi ha condotto in un percorso che poi è diventato anche il mio progetto tesi."

Beatrice Del Conte ha chiamato la sua collezione Lotus, perché rimanda ai molteplici significati che riveste il fiore di loto in diverse culture: "Nel buddismo rappresenta l'elevazione spirituale – Buddha viene raffigurato sopra un calice di loto – e il concetto di purezza, ma nella tradizione induista rimanda anche al tema della fertilità, della creazione, del femminile. Nella mia collezione sono presenti entrambi: il primo idealmente perché è difficile rimanere fedeli a noi stessi, sempre di più siamo costretti ad allontanarci da noi per assumere altre identità, il secondo perché i ricami, oltre a portarmi a studiare l'identità di un abito nei suoi dettagli, in questo caso andavano a sottolineare gli organi femminili legati alla riproduzione, come il seno. Il fiore di loto è stato scelto come metafora: affonda le sue radici nell'acqua stagnante, fangosa, eppure mantiene la sua purezza. Nel caos che ci circonda è difficile mantenere la propria identità: il cammino legato al fiore di loto è anche il mio cammino. All'inizio non vedevo tutte queste connessioni, ma poi pian piano ne sono stata consapevole e tutto ha preso forma."

VESTITI CHEN TIAN YUN
COLLEZIONE THE GREAT VOID DREAMLAND

VESTITI CHEN LIN
COLLEZIONE MIAO YIN

VESTITI ANNALISA MAZZIOTTI
COLLEZIONE JEUX DE LUMIÈRE

Andrea Angelone si è avvicinato alla moda dopo un percorso di studi nella grafica editoriale, che lo ha portato a progettare un format per una rivista di moda nel suo lavoro di tesi: “Per me l'esperienza di AltaRoma è stata proprio una scommessa, un mettermi in gioco e anche un percorso di cambiamento da quanto fatto in questi anni. E proprio per questo una conquista, una vittoria. La mia collezione, Destrutture, consiste in una reinterpretazione della struttura dell'abito, mettendo in contrasto la struttura con la destruttura, ovvero qualcosa che è costruito e ha una propria forma con qualcosa che invece non ha una forma, ma diventa comunque una struttura. Da una parte linee pure ed essenziali, parti molto pesanti che rappresentano la staticità dell'oggetto, dall'altra si assiste a una scomposizione dell'abito, al suo smembramento, che ne diventa parte strutturale essa stessa. Questa architettonicità, questo rigore, direi questa funzionalità, vengono da una matrice progettuale che mi appartene e viene dal mio passato:”

La collezione di Giulia Marra, chiamata ID prêt-à-porter, ha affrontato il costante mutare dell'identità, frutto di un meccanismo di difesa, da cui nasce l'idea di una femminilità misurata: “Progettare per AltaRoma per me è stato l'inizio di qualcosa, un viaggio dentro me stessa. Al centro del mio lavoro c'è un forte senso di protezione nei confronti di se stessi, un non volersi mettere a nudo, non voler rivelare la propria intimità fino in fondo, per non essere completamente esposti e alla mercè degli altri. Ho voluto creare qualcosa che potesse mettere in ordine il corpo sempre in movimento, usando volumi netti e rigorosi. La scoperta della piega è stata per me molto importante e ha costituito il fil rouge che ha legato tutte le mie collezioni in questi anni. La piega rivela e nasconde allo stesso tempo: camminando, muovendosi, le pieghe possono aprirsi e muoversi in modi diversi. Come qualcosa di così rigido possa essere anche così accogliente, morbido, si è dimostrata una sfumatura veramente interessante. Nella collezione ho posizionato le pieghe nei punti per me più sensibili, perché potessero essere protetti, in modo che l'abito con quel tessuto in più a coprire diventasse una sorta di grembo materno. Anche i bottoni, con le cappiole ricoperte, non mostrano la loro anima. Come un velo, una coltre protettiva leggera come la neve, che si scioglie e poi diventa acqua. Anche il processo di dover slacciare tutti i bottoni è qualcosa di difficoltoso e poi sotto c'è un altro strato da togliere... Può sembrare paradossale che molti pezzi della mia collezione siano trasparenti, a pieghe, ma sezionati e ricomposti in modo che lo sguardo possa fugare, concentrandosi sempre e solo sull'abito e mai sulla persona.”

La collezione di Annalisa Mazziotti, Jeux de lumière, “è nata da un processo creativo molto spontaneo, che solo in un secondo momento mi sono resa conto toccasse i temi fondamentali della mia ricerca artistica dei tre anni accademici: Yayoi Kusama, Hans Bellmer... Jeux de lumière è un palesamento di quello che sono in questa ricerca e quindi si pone come una collezione fortemente intricata, perché vi ho affrontato tante tematiche, a partire dall'informe, che poi è anche il nucleo di questa nuova considerazione di una forma che è più bassa ma più concreta. Il mio è un abito che definirei malato, nel senso che nell'essere guardato e nel vedere il disgusto delle persone prova piacere. E' quello che ho sempre tentato di fare, non piacere agli altri, fare quello che sento, che sono. A questo proposito è stato molto importante il quadernino a cui abbiamo lavorato prima della collezione, comprato nel bookshop della Fondazione Louis Vuitton a Parigi... Fin dalla sua copertina, da cui prende il nome la collezione Jeux de lumière: una copertina specchiante, ma al tempo stesso deformante. Ed io, specchiandomi e vedendomi deformata, mi sono vista in un nuovo modo, ma allo stesso tempo avevo timore di quello che gli altri potessero vedere: vedermi realmente. Ma in realtà io sono quella, preferisco vedermi come sono riflessa in quel quadernino, distorta, con tutte le imperfezioni, le bassezza. Quella sono io.”

Nella sfilata erano poi presenti anche le collezioni di altri studenti. Il soggetto di Metempsychosis di Giuliet Martulli sono gli abiti dell'anima che viaggiano nell'eternità, trasmigrando dai vecchi corpi per incarnarsi nuovamente. materie sensibili e intelligibili diventano “abito” in un ciclo infinito fra la vita e la morte, in cui forme finite si trasformano nell'infinità profonda dell'esistenza.

VESTITI ANDREA ANGELONE
COLLEZIONE DESTRUTTURE

VESTITI MATTEO MAIORANO
COLLEZIONE IDOLS

VESTITI GIUIA MARRA
COLLEZIONE ID PRÊT À PORTER

I volumi fermati di Eleonora Marocco è una collezione che dà vita ad abiti realizzati in proporzioni volutamente esagerate. Tutto questo eccesso di stoffa è stato ripreso con dei nastri in cotone colorato che rendono i capi astratti, casuali. La parte costruttiva sembra quasi essere assente, ma in realtà è fondamentale per tutta la collezione.
Il titolo della collezione Miao Yin,di Chen Lin, rimanda a un tipo di decorazione metallica cinese, usata a profusione nei suoi abiti. Il suo progetto, ispirato al senso di libertà incarnato dai boyscout – giovani, felici, sognatori – esprime un desiderio di quiete e di pace.
Chen Tian Yun ha creato una collezione ispirata a The Great Void Dreamland, luogo onirico nella letteratura cinese. Ognuno possiede un proprio spazio fantastico, creato dalla propria coscienza, dove tutto appare bizzarro, ma al tempo stesso al proprio posto. Questo è lo stesso spirito della collezione, che gioca con i concetti di sottosopra e di dislocazione degli oggetti e in cui si assiste alla trasformazione di cappotto e cappello.
Infine Le luci della sera, di Zeng Shinan, una collezione ispirata alla coesistenza di animazione e silenzio nella città di notte. Il movimento e i bagliori luminosi, che incessantemente fendono il buio della sera, convivono con i silenzi e il senso di vuoto degli spazi urbani. Tutto questo si traduce in gruppi di linee colorate come fasci di energia luminosa nel vuoto "zen" delle forme degli abiti.
Ogni collezione, oltre a mostrarci il talento di chi ci ha lavorato con passione e dedizione per un intero anno, è stata come una finestra che si è aperta sul mondo interiore di ciascuno, mostrandocelo in tutta la sua ricchezza. ●

VESTITI GIULIET MARTULLI
COLLEZIONE METEMPSYCHOSIS

VESTITI CHEN TIAN YUN
COLLEZIONE THE GREAT VOID DREAMLAND

VESTITI ZENG SHINAN
COLLEZIONE LE LUCI DELLA SERA

VESTITI BEATRICE DEL CONTE
COLLEZIONE LOTUS

VESTITI ELEONORA MAROCCO
COLLEZIONE I VOLUMI FERMATI

FOTOGRAFIE ELISABETTA MATONTI

IN OUT

IDEAS, EXSPERIENCES, CREATIVITY. COLTIVIAMO IDENTITÀ

di Enrico Pusceddu

“

PROPOSIZIONE,
CONFRONTO,
DIALOGO,
INTERAZIONE,
ORIENTAMENTO,
CONNESSIONE

”

Sono queste le parole chiave che hanno caratterizzato la prima edizione dell'evento IN/OUT svoltosi presso la sede di Campo Boario dell'Accademia di Belle Arti di Roma, nelle giornate di Giovedì 18, Venerdì 19 e Sabato 20 Maggio.

Il progetto/evento ha visto il concretizzarsi di una serie punti caratterizzanti i diversi processi di produzione, fruizione e consumo dell'immagine. Non ultima l'importanza di ogni fase attuativa ai fini dell'orientamento in entrata e in uscita, da intendersi come inserimento nel mondo della produzione e del lavoro specifico.

Lo spazio della sede di Campo Boario, è divenuto luogo espositivo e al tempo stesso punto d'incontro, circolazione, promozione e produzione d'idee.

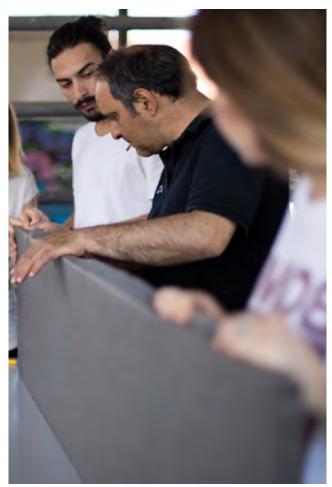
Attraverso una serie di percorsi che hanno spaziato nei diversi settori della comunicazione visiva: dal mondo dell'editoria al mondo delle nuove tecnologie informative, dal mondo della fotografia al video.

Il concretizzarsi di ogni ambito operativo ha visto il coinvolgimento dei diversi processi attraverso attività espositive e performative, passando per incontri e seminari, al fine di far riflettere ed esaminare, in maniera propositiva e costruttiva, tematiche e aspetti che hanno contraddistinto nello specifico i vari percorsi formativi.

Relazionarsi, conoscersi e farsi conoscere, preservare e promuovere, l'identità individuale e collettiva, l'esigenza è nata anche dalla volontà di presentare una panoramica e allo stesso tempo un confronto aperto, riguardo l'aspetto relazionale, formativo e lavorativo, nei diversi settori della comunicazione, con una particolare attenzione al mondo della comunicazione visiva, in continua evoluzione e trasformazione

La creatività opera in modi misteriosi. Il pensiero creativo caratterizza, articola e definisce, metodologie e ambiti operativi, allo stesso tempo li modifica in base a situazioni e contesti diversi.
Il segreto per la creatività: essere in grado di effettuare connessioni, generando quella vena combinatoria che collega le cose dando vita a nuove idee, nulla è del tutto originale, quasi sempre tutto si basa su ciò che è venuto prima …
Ogni nuova idea e solo un mashup o un remix di una o più idee precedenti.

Da qui il coniugare aspetti basilari della comunicazione visiva: Ispirazione e idee, progettualità, creatività e ricerca, fruizione e promozione, sostenendo l'impiego di profili professionali, artistico/creativi, nel mercato del lavoro.

Gli Studenti supportati dai docenti hanno realizzato percorsi innovativi, coniugando aspetti basilari della comunicazione visiva: Ispirazione e idee, progettualità e creatività, fruizione e promozione, finalizzati alla presentazione di: lavori a tema, portfolio creativi, progetti meritevoli e final work, incontri orientativi, seminari, workshop. Ogni sinergia e collegamento, con i profili e le caratterizzazioni attuative e professionali, in raccordo con il mercato produttivo di riferimento… Grafica ed Editoria nelle varie declinazioni - Graphics and advertising - Grafica per l'industria d'intrattenimento: cinema, game. music world, ecc.

Una delle tante finalità è stata quella di avvalersi di un mirato sostegno e di concreti ed eventuali rapporti di collaborazione, indirizzati al sostentamento e allo sviluppo sinergico della produzione lavorativa.

Sguardi – Interazioni - Emozioni - Professionalità - Azione - Visione - Creatività – Trasformazione – Progetto – Tecniche e Tecnologia, integrazione tra media diversi, sperimentazione, professione, industrie e aziende creative, sono state le parole chiave che hanno unito gli incontri che si sono tenuti presso l'Accademia di Belle Arti di Roma, per mettere a confronto vari settori in cui creatività tecnologia e innovazione hanno un ruolo determinante.

L'obiettivo è stato quello di contribuire alla costruzione di una comunità creativa e professionale, al fine di potenziare i legami con realtà interne ed esterne, nazionali ed internazionali, per creare un punto d'interazione e incontro nel tempo.
Diverse personalità: artisti, professionisti, studiosi e operatori del settore sono state coinvolte per portare le loro idee e la loro esperienza, agli studenti, della nostra Accademia.

Questa prima edizione è stata un banco di prova per il futuro che sarà caratterizzato e implementato in progress, al fine di favorire e sostenere la creatività e l'imprenditoria giovanile, attraverso la promozione e la sensibilizzazione, da attuare invitando agenzie creative, imprese e operatori specifici del settore, che vogliano: sostenere, investire, finanziare e supportare, idee e progetti della nostra Accademia.

PAAA
PER ASPERA AD ASTRA

a cura di Salim Mir Alaiee

a fianco Salim Mir Alalee con l'attrezzatura utilizzata nelle riprese

sotto alcuni scatti fotografici simultanei

"Per aspera ad astra" è un'installazione che invita al movimento fisico e mentale. È un'opera partecipata in cui il fruitore è chiamato ad immedesimarsi nell'artista, a salire sulla sua bicicletta e percorrere così il tragitto intimo che Salim Mir Alaiee ripete ogni giorno andando e tornando dall'Accademia di Belle Arti a casa. Un viaggio metaforico quello dell'artista iraniano, che accoglie ogni genere di interpretazione e allontana il nostro pensiero dalla realtà materiale. Non ci sono punti di riferimento, solo il cielo, la terra e un'ombra, quella di Salim, o se vogliamo la nostra, che ci segue e ci distrae dal nostro cammino verso la luce. Ogni viaggio d'altra parte consiste in questo: saper guardare la luce pur consapevoli di portare sempre con noi le nostre ombre, «attraverso le asperità sino alle stelle».

Ilaria Restivo

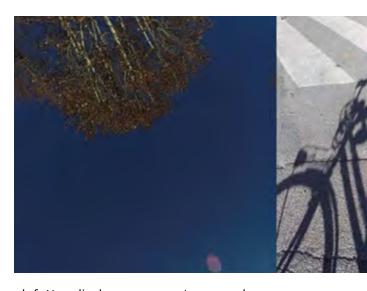
Ottobre 2015, introduzione al corso di Decorazione della professoressa Margareth Dorigatti: "Il tema di quest'anno è: Da casa all'accademia", siete liberi di usare qualsiasi tecnica." Io già mi vedevo con la mia bici e la mia macchina fotografica. Le dissi: "Per me questo percorso non rappresenta solo la distanza da casa fino all'accademia, ma anche dall'Iran fino all'Italia" e lei mi rispose: "Ma certo, lo dovete interpretare voi". Il giorno dopo andai all'introduzione del corso di cromatologia per approfondire l'argomento: "posso raccontarlo con un corto?" e lei mi rispose "Sì, sai come devi cominciare? Dovresti registrare il tuo percorso con tre punti di vista:

1 punto di vista basso
2 punto di vista frontale
3 punto di vista alto

È così che ho cominciato ogni tanto a registrare il mio percorso da casa all'accademia. L'ho fatto per tante volte. È stato molto divertente e nello stesso tempo faticoso vedere questo cammino. Divertente perché potevo vedere il tragitto con altri punti di vista, difficile perché dovevo decidere che cosa tirarne fuori e che cosa raccontare. Ma che ne sapevo io che cosa valesse la pena raccontare? A chi dovessi raccontare? Chi sono i miei spettatori?

Per me questo percorso rappresenta la distanza dall'Iran fino all'Italia.

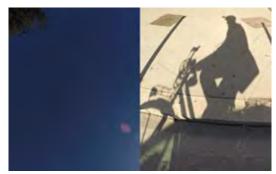
È così che sono volate via settimane, mesi. La professoressa mi dava delle indicazioni molto interessanti su come poter sviluppare questo video, su come potessi interpretarlo e che cosa potesse significare. Sono andato avanti così per un po', ma alla fine i video non andavano bene, non mi appartenevano.

a fianco alcuni scatti fotografici simultanei realizzati con la GoPro

Finito l'anno accademico, io non ero ancora convinto del mio progetto, c'era ancora qualcosa che non andava! Rinunciai all'esame e diedi così inizio alle vacanze estive in Iran.

Un giorno, dopo tanto tempo, mi sono messo di nuovo a guardare i video: avevo delle registrazioni che andavano avanti senza senso per ore ed ore, ero un po' triste e deluso per il progetto, orami era quasi un anno che andavo avanti senza capire che cosa stessi facendo! Lo guardavo con distacco, senza pensare al fatto di dover raccontare qualcosa attraverso le immagini: come un amante che guarda la sua amata perduta, ma non sa come riconquistarla. Dopo un po' la mia attenzione è stata attirata da un'immagine un po' diversa e strana rispetto alle altre: la mia ombra proiettata per strada. Mi piaceva proprio.

Alla fine i video non andavano bene, non mi appartenevano.

Li accanto c'era mio fratello, gli ho chiesto di guardare il mio video e darmi la sua opinione da video maker professionista; dopo un po' anche lui notò la mia ombra disse: "questa seconda è molto interessante".
Ma che cosa c'è di interessante, perché mi piace?
Tornato di nuovo a Roma mi trovai davanti la professoressa e le dissi che mi piaceva tanto la mia ombra sulla bici. E lei mi rispose "E allora dovresti tagliare tutto tranne quello che ti piace! Nient'altro". Cominciai a tagliare solo le parti dove si vedeva la mia ombra e questa era molto evidente, dove non c'era confusione: ne usciva poco materiale. Ho chiesto a mia madre, l'artista Malihe Kianian, cosa ne pensava del video, lei disse che era molto interessante l'idea di far vedere solo l'OMBRA, ma secondo lei era presente un altro elemento interessante nel video, *il cielo!* E io dissi "Sì... è vero!", ma ne usciva pochissimo materiale e mi toccava girare ancora.
Ci vollero altri sei mesi per capire bene Cosa, Come, Dove e Quando riprendere: in totale ho fatto 13 riprese in un anno e mezzo. Ma il lavoro non era solo quello di riprendere, andava anche poi revisionato e ragionato tante altre volte.
"Anche l'azione dell'attore è una performance, è una meditazione, anche l'attore stesso sta cercando Un'ombra se guardi bene" disse la professoressa Manuela Traini.

sotto alcuni scatti fotografici simultanei realizzati con la GoPro

Sì, dovevo guardare dove c'era meno confusione, che sembrava non avere alcuna importanza.
Mentre guidi la bici nelle strade di Roma e hai due videocamere da controllare, nonostante il percorso da fare, le macchine, le moto e la gente da evitare, quasi tutta la tua attenzione è concentrata sulla tua proiezione a terra. Una videocamera sul casco riprende il cielo e l'altra, posizionata su un'asta, la tiene in mano l'attore puntandola verso la propria ombra. Così come ogni giorno fa il suo viaggio da casa all'Accademia. Nel video si vede che a volte l'OMBRA si trova dietro la bici, e il ciclista deve guardare dietro di sé per individuare la posizione dell'ombra e puntare l'asta verso la protagonista (l'*ombra*)!
L'attore rischia la sua vita guardando la propria ombra. In mancanza della sua ombra si sente morto, perché, come i prigionieri del Mito platonico della caverna, l'attore si identifica con la sua proiezione per terra. La sua attenzione è sempre concentrata sulla sua ombra. Lui è quasi l'ombra che vive per terra.
Ma allo stesso tempo inconsciamente cerca anche la luce, perché senza la luce non si può vedere la proiezione della propria ombra, e di conseguenza cerca anche il suo essere vero e lo stesso sole che emette la luce! Capita a tutti, che per fare qualcosa con tanto impegno ci si dimentichi il resto della vita! Nel "backstage" l'attore e il regista, dovevano cercare una giornata bella e piena di sole per poter girare! Ma non è solo il protagonista nel video che fa questa avventura, è anche l'attore che nella vita reale che rischia la sua vita per recitare questo ruolo: sembra una meditazione. La protagonista, ovvero l'ombra dell'attore, l'attore che cerca di seguire la protagonista e il regista che cerca di trovare il sole per esporre l'attore alla luce, lo sceneggiatore che scrive e guarda questo spettacolo dall'alto, tutti sono la stessa persona! Guardando il video, lo spettatore inconsciamente mette più attenzione sull'immagine dell'OMBRA rispetto a quella del cielo. La ricerca inconscia del cielo e del sole si vede nella immagine sinistra.

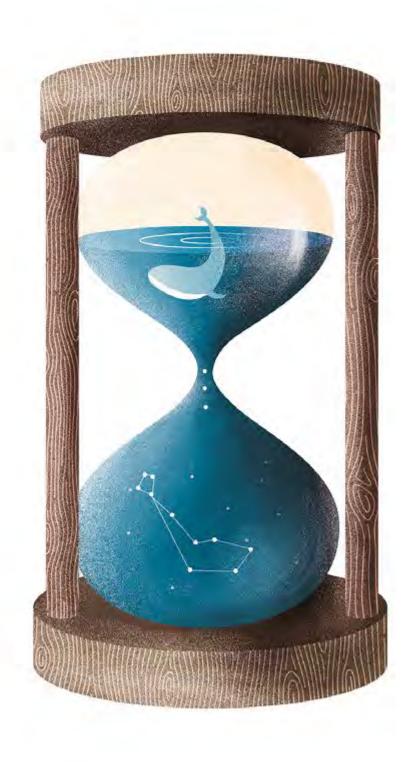
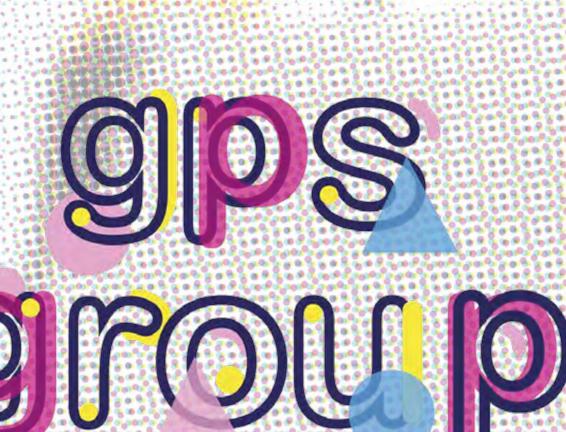
> L'attore rischia la sua vita a guardare la propria OMBRA. In mancanza della sua OMBRA si sente morto, perché, come i prigionieri del Mito platonico della caverna, l'attore si identifica con la sua proiezione per terra.

All'inizio il video venne realizzato con una macchina fotografica Reflex tenuta a mano libera mentre pedalando la bici dal quartiere Portonaccio all'Accademia di Belle Arti in via di Ripetta. Dopo le prime riprese nacque l'esigenza di avere due punti di vista in contemporanea, così le successive riprese sono state fatte con due Action-Camera situate ai due lati di un'asta, inoltre è stato utilizzato anche un registratore audio sempre installato sull'asta. Una camera riprendeva l'ombra proiettata per terra mentre l'altra riprendeva la silhouette del viso dell'attore contro il sole come una sorte di "ricerca della luce".
Alla fine, però è stato eliminata la figura in silhouette dell'attore e la seconda macchina da ripresa è stata sposta sul casco per riprendere solo il cielo.
Per realizzare la video-installazione le ho cambiato il posto alle inquadrature, proiettando il celo sulla terra e l'ombra in alto davanti alla bici.
Nel progetto di video-installazione lo spettatore sale sulla bici, pedala e rimane immerso in due immagini: in alto,

a fianco scatti fotografici della video-istallazione svoltasi presso le strutture accademiche; particolare di bicicletta, struttura monitor di proiezzione e svolgimento.

l'ombra e in basso, il cielo. incredibilmente si cammina nel cielo, e chi pedala è l'anima che, guardando in alto, vede l'ombra, il mondo corporeo.
La maggior parte delle persone quando sono salite sulla bici, si sono identificate subito con l'immagine dell'ombra dicendo "Ah ecco , quella sono io" . Si sincronizzavano anche con l'ombra: nel senso che pedalavano quando pedalava l'ombra e si fermavano quando l'ombra era ferma. Dopo un po' di tempo si rendevano conto anche dell'immagine del cielo sotto la bici, ma solo alcune persone si mettevano a guardarla. Quando chiedevo "Qual è l'immagine che vi piace?" rispondevano "Tutte e due", ma quando chiedevo "Quale immagine vi piace guardare di più?", quasi tutti rispondevano quella dell'ombra, perché più movimentata, più viva, più reale. Chiedendo "Com'è il cielo sotto di te?" rispondevano "Stupendo, come se volassi, come fossi E.T.: ci sono alberi, palazzi e nuvole; è astratto". Ma l'ombra rimaneva l'immagine più attraente.
La verità di loro stessi su una bici vera nel cielo e la realtà dell'ombra che rappresentava la loro vita quotidiana e le loro azioni, sono due fattori importanti di questa installazione.
Chi pedalava non aveva molto controllo sulla guida della bici, andava dove li portaval'ombra proiettata.
Tutto questo succedeva solo dopo essere saliti sulla bici.
Prima di quel momento tutti guardavano e al massimo dicevano "Beh, interessante" o chiedevano "Che vuol dire?" e la mia risposta è stata sempre: "Sali sulla bici e pedala".

"Com'è il *cielo* sotto di te?" rispondevano "Stupendo, come se volassi, come fossi E.T.: ci sono alberi, palazzi e nuvole; è astratto"

ILLUSTRAZIONE JESSICA GRANDOLA

Intervista a cura di
Gloria Nelli
Brenda Del Rosso
Martina Marconi

Idee
Soluzioni
Azioni

Come è nata e come si è evoluta la gps group?

La gps group nasce da un'esperienza nel settore della fotolito, essa abbracciava una nicchia di professioni tra l'agenzia pubblicitaria e la tipografia, venendo curati ed eseguiti tutti gli aspetti creativi dei grafici e degli art director delle agenzie, un momento in cui c'era un metodo più tradizionale e meno computerizzato ed informatico. Con il tempo, l'evoluzione dei sistemi ci ha portato a intraprendere una scelta: o avvicinarsi esclusivamente al mondo tipografico o di intraprendere il mondo dell'agenzia. Data la grande esperienza che avevamo nel settore, ed i vari contatti con diverse aziende, abbiamo deciso scegliere la strada dell'agenzia. Una delle nostre caratteristiche e prerogativa è che all'interno della nostra azienda produciamo l'85-90% dei materiali che realizziamo, per cui il processo di elaborazione, di creatività di mockup e la relativa produzione viene gestito tutto all'interno, così facendo vengono ottimizzati i tempi, i costi ed una più che efficiente supervisione della qualità. Questo è stato diciamo il nostro obiettivo che, ad oggi, ci ha portato a rimanere vivi nel mercato nonostante il periodo particolarmente critico.

Avete dei criteri ben specifici per la scelta di un lavoro?

Siamo un'azienda polivalente, ci occupiamo della grafica e della comunicazione a 360 gradi. Questo ci permette di abbracciare una grossa fetta di lavori del settore. Possiamo partire dall'esecuzione e progettazione di cose più o meno standard come la realizzazione di un logo, di un'immagine coordinata, di una brochure e tutto ciò che è materiale cartaceo. Ma possiamo occuparci, anche, di organizzare fiere o stand partendo da zero, con un architetto che fa un progetto e noi che ci occupiamo di tutta la realizzazione. Prima eravamo più settoriali, adesso i nostri servizi si solo allargati: uno per la crisi del lavoro e due per l'aumento dei nostri servizi.

Qual è il vostro approccio con il cliente? Cercate di portare il committente verso la vostra direzione? O no?

Il cliente innanzitutto va ascoltato ed ovviamente si deve capire la psicologia della persona che abbiamo dall'altra parte. Oggi è sempre più difficile trovare persone che ti ascoltano, perché siamo sempre più impegnati dai telefoni, dai social diventando sempre più inebetiti. La formula dell'account e del venditore che va lì e ti vende è un po' fuori luogo perché manca la parte dell'ascolto, come dicevo prima, che aiuta a capire chi si ha davanti e quindi avere la possibilità di dare qualche consiglio portandolo, attraverso le sue indicazioni, su quelle che sono le nostre convinzioni.

Quale tra le campagne promozionali lanciate è stata quella con il maggior ritorno sull'investimento?

Questa è una bella domanda perché non sempre c'è una collocazione sostanzialmente di carattere economico. Come ritorno di immagine sicuramente, una nostra campagna, è stata quella con la marina militare: come step primario è stato creato il calendario e poi è stato creato il libro a tiratura limitata. In base a quelli che erano i presupposti iniziali siamo stati bravi a centrare sia la parte progettuale di comunicazione ma anche la strategia di marketing, difatti, siamo riusciti ad ottenere dei risultati molto vicini a quelle che erano le previsioni, è stato veramente un ottimo risultato.

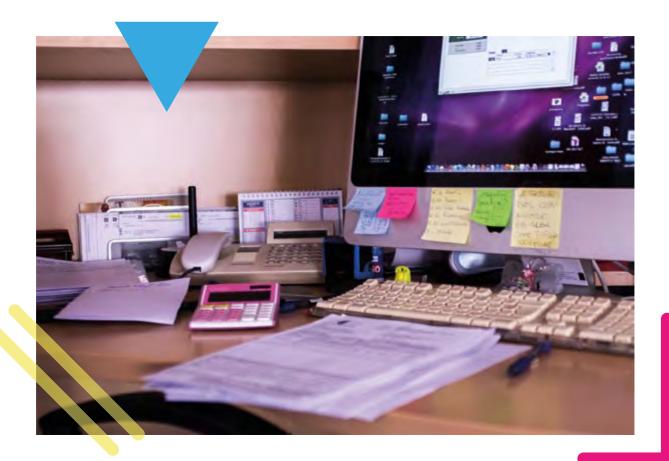
C'è una campagna in cui vi siete particolarmente divertiti a realizzare?

Beh il divertimento e la passione c'è un po' dappertutto nel nostro lavoro. A livello emotivo per esempio l'ultima campagna che abbiamo gestito come supervisione sotto l'aspetto di comunicazione, e molto sull'aspetto realizzativo logistico è quella di carattere sociale di "fai i giochi per la ricerca" (?). Come vi ripeto, in un mondo nel quale in questo momento l'egoismo vige sopra ogni cosa, trovare il tempo di pensare al prossimo è una cosa buona, ottima.

Qual è secondo voi l'aspetto fondamentale per lavorare in team?

Il lavoro di squadra è la base della nostra professione, e quindi, condividere le varie fasi lavorative tutti insieme, anche se poi c'è un referente ed una divisione di reparti e di competenze. Tra le cose più belle che siamo riusciti a realizzare è il clima che si respira qui dentro: la familiarità e quel modo di essere anche nei momenti di pressione ed aver sempre quella positività e l'armonia di poter portare avanti un lavoro in maniera serena.

Capita mai di avere difficoltà nell'affrontare un certo lavoro? Se sì, cosa fate per trovare l'ispirazione?

Il problema che di solito potremmo incontrare in taluni casi è quello di alcune operazioni fatte in auto-sourcing (?) che non possiamo fare direttamente noi in quanto ogni tanto si può incappare in inaspettate situazione di ritardo di consegna. Siccome noi un po' per natura ed un po' perché il lavoro ce lo richiede siamo estremamente precisi e puntuali, quando abbiamo la consapevolezza di lavorare all'interno riusciamo a risolvere e ad ovviare il problema. Mentre, quando capita di avvalerci di un servizio esterno può generarsi un po' di preoccupazione, come un lavoro che di recente sono andato a consegnare a Vicenza dove l'aspetto più manifatturiero legato alla parte degli espositori in metallo ha avuto notevoli ritardi nelle consegne. Fortunatamente non c'era da parte nostra una consegna così tassativa. Difatti oggi pomeriggio andrò direttamente dal nostro fornitore cercando di chiarire che non dovranno ripetersi episodi di questo genere in futuro.

Che consiglio vi sentite di dare a chi si affaccia per la prima volta nel mondo del lavoro?

Il mondo del lavoro ad oggi per i giovani è molto difficile,il nostro settore per eccellenza è tra le professioni più instabili che ci possano essere, si alternano momenti di lavoro che viviamo con ansia e preoccupazione, a periodi di completa stasi.
Specialmente ora , in questo momento di crisi, tutti i più grandi guru del marketing hanno bisogno di investire in pubblicità e comunicazione.
I giovani non devono aspettarsi di trovare il posto fisso, una classica aspettativa delle famiglie italiane, ma porsi l'obiettivo di lavorare con serenità, moltiplicando le forze, credendoci e gestendo al meglio le proprie risorse economiche.

Se doveste descrivere la vostra azienda con una coppia di opposti, quali scegliereste e perché?

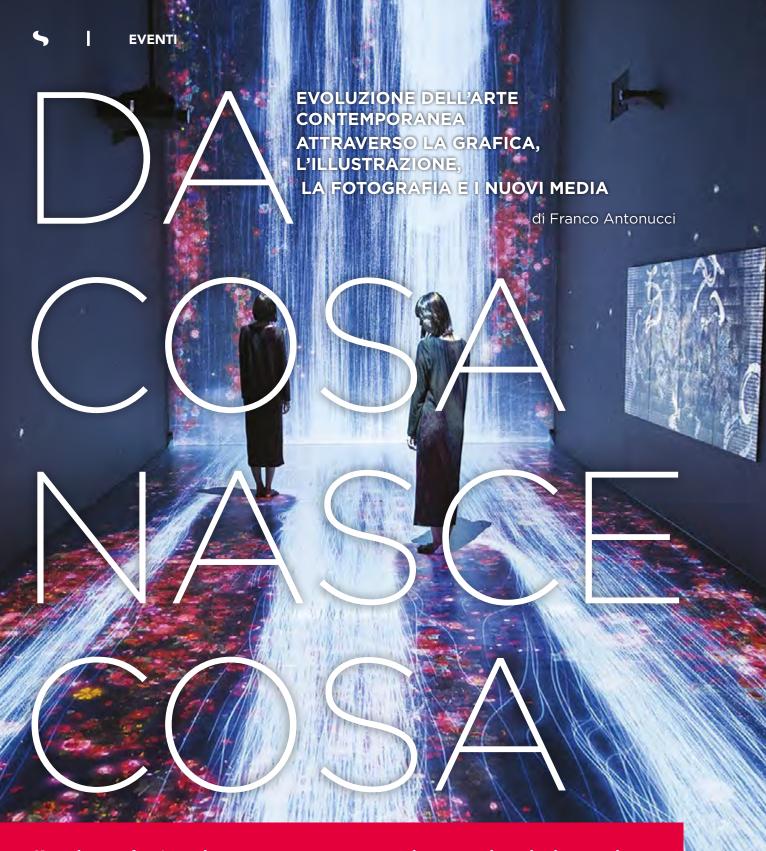
Cuore e pancia perché siamo un'azienda che vive in maniera molto emotiva, qualsiasi tipo di evento lavorativo ci porta ad essere molto bravi nelle situazioni di pronto soccorso, mentre siamo un pochino meno bravi sull'aspetto pianificatore del lavoro.
Quando il committente arriva e ci mette pressione non troviamo alcuna difficoltà, se accade il contrario ci crea qualche problema.
Questa è una problematica che sposa parecchie aziende,per quanto ci riguarda bisogna lavorare sulla nostra programmazione.
Dopo che per anni hai lavorato con il fiato sul collo ,ti abitui ad affrontare questo tipo di pressione.

in

out

DA COSA NASCE COSA

EVOLUZIONE DELL'ARTE CONTEMPORANEA ATTRAVERSO LA GRAFICA, L'ILLUSTRAZIONE, LA FOTOGRAFIA E I NUOVI MEDIA

di Franco Antonucci

Non molto tempo fa mi è stato chiesto se potevo preparare una presentazione rivolta agli studenti dell'Accademia di Belle Arti di Roma su l'evoluzione delle arti figurative e la stampa nell'era del digitale.

Devo ammettere che è stata un'esperienza estremamente gratificante, almeno per me, entrando in contatto con un mondo che ormai avevo lasciato da tempo ma soprattutto il fatto di essere entrato in contatto con giovani menti incontaminate dalla quotidianità produttiva, alla ricerca di un percorso ancora tutt'altro che tracciato.

Questa opportunità mi ha permesso di conoscere persone estremamente preparate, con tanta voglia di fare e mi ha ricordato di quanto importante sia il contatto con le nuove generazioni, dove in un dialogo senza presunzioni di conoscenza, lo scambio di visioni, idee e approcci possa portare alla crescita per entrambi.

Con questo articolo vorrei alimentare una discussione su quanto la tecnologia, che ha un impatto diretto sui nostri comportamenti e percezioni, cambi il modo di creare, percepire e realizzare opere (intese come frutto dell'intelletto che si materializzano) nel contesto odierno. A tal proposito vorrei evidenziare due termini che sono il nostro filo conduttore: Evoluzione e Digitale.

Questi due termini così generici potrebbero portarci ad una discussione infinita, ma non essendo questo il mio obiettivo mi limiterò a un paio di considerazioni su due aspetti a me molto cari, "evoluzione" dell'arte il primo e Illustratori e Grafici nell'era "digitale" il secondo.

Non esiste una definizione univoca di "arte contemporanea" se non in riferimento a tutti quei prodotti di natura artistica che vengono realizzati nel periodo di tempo attuale. Questo enorme calderone di attività, prodotti culturali, pensieri e teorie è la naturale prosecuzione di un processo evolutivo dell'arte che inizia a partire dalle precedenti fasi denominate "moderna" e "postmoderna". Ma in cosa si distingue l'arte contemporanea rispetto alla definizione propria di altri stili artistici meno recenti? I cambiamenti nel settore dell'arte hanno visto la nascita di numerosi movimenti che sono, per natura, mutevoli e dinamici e si caratterizzano in primo luogo per la loro capacità di mettersi in discussione. Persino i valori degli artisti contemporanei sono in gran parte dettati dalla nascita di nuovi modelli di rappresentazione visiva, che entrano in gioco nel determinare l'ambito di applicazione, come ad esempio è avvenuto con la trasformazione della tradizionale propaganda in marketing, così come nell'ambito dell'intrattenimento, dove la televisione è stata gradualmente rimpiazzata dai new media. Una serie di nuove forme di arte contemporanea sono in gran parte invisibili al grande pubblico in forma diretta.

"IN COSA SI DISTINGUE L'ARTE CONTEMPORANEA RISPETTO AD ALTRI STILI ARTISTICI MENO RECENTI?"

In questo senso si può affermare che, dal punto di vista culturale, molti tendono a equiparare l'arte contemporanea con i prodotti del cinema, della televisione e della musica popolare, più facilmente distinguibili e riconoscibili. Mentre questi ambiti sono ben noti, infatti, altri spazi altrettanto nuovi e importanti relativi alle modalità di espressione nell'arte contemporanea si stanno notevolmente ampliando negli ultimi decenni, come ad esempio la grafica, l'illustrazione, la fotografia e i nuovi media.Classicamente, si tende a pensare all'arte come costituita da disegno, pittura, scultura e, più recentemente, anche fotografia. Nel mondo moderno, potremmo anche comprendere la produzione di film e televisione: gli sviluppi della computer grafica, ad esempio, hanno già cominciato a rendere l'arte digitale più popolare, grazie al suo ampio utilizzo nella produzione cinematografica moderna.
Tuttavia, ci sono ancora molte forme d'arte innovative derivanti dal mezzo digitale che sono in gran parte sconosciute e relativamente invisibili, ma che hanno già una storia di molti decenni. Alcuni campi del New Media Art includono la scultura cinetica, l'arte informatica, organica e algoritmica, l'arte interattiva e perfino il game design. L'impatto dell'avvento della tecnologia digitale sul mondo artistico ha trasformato attività tradizionali quali la pittura, la scultura, il disegno e la musica in forme nuove quali la net art, la digital art di installazione e la realtà virtuale, oggi considerate dai professionisti del settore come la naturale evoluzione delle arti tradizionali e classiche.

Anche il termine graphic design, tradizionalmente riferito alla progettazione di immagini a stampa, che venivano realizzate con la tecnica della xilografia e successivamente con l'utilizzo di inchiostro litografico, oggi si riferisce alla grafica computerizzata. Nonostante ciò, tutte le arti visive contemporanee, seppur permeate dall'elemento digitale e dalla multimedialità, continuano a conservare il cuore pulsante che era proprio degli artisti di altre epoche: l'attenzione all'elemento comunicativo (giornalismo visivo, new media e fotografia), la rappresentazione di idee in immagini (illustrazione), la trasmissione di messaggi e valori (brand design e web design).

ILLUSTRATORI E GRAFICI NELL'ERA DIGITALE: DAL MANIFESTO A...

ARTE 3.0., GALLERIE VIRTUALI DOVE GLI ARTISTI DI OGGI POSSONO FAR CONOSCERE I PROPRI LAVORI AL PUBBLICO, SOCIAL MEDIA, WEB-ZINE, ETC.

IL poster racchiude l'essenza dell'espressività moderna ed è un'evoluzione del manifesto, alla cui diffusione hanno contribuito artisti del calibro di Edouard Manet e Henry Toulouse Lautrec. Proprio Manet, nel 1868, disegnò la prima "affiche pubblicitaria moderna" per la raccolta *Les Chats* di Champfleury.

Pittori e grafici, infatti, nell'800 realizzavano i disegni, spesso accompagnati da scritte, per le locandine di spettacoli teatrali e altre manifestazioni artistiche, che col tempo sono diventati iconici.

Al passo con i tempi, le immagini fotografiche hanno preso il posto dei disegni fatti a mano e oggi, grazie alla grafica computerizzata, i poster riproducono qualsiasi tipo di scenario, dai paesaggi alle rappresentazioni introspettive o pop, di qualsiasi scena, filtrata dalla sensibilità di ciascun artista. →

ILLUSTRAZIONI ILARIA CLEMENTI

IN tempi ancora recenti, il mondo dei grafici e degli illustratori era fatto di mascherine, macchine serigrafiche, righelli e squadre, lucidi, colori da passare a mano, macchina fotografica e camera oscura. Il grafico è preciso, sa come tracciare, disporre, comporre disegno e testo sulla stessa pagina. La serialità con cui è possibile riprodurre ogni immagine, fa del manifesto un ottimo canale pubblicitario e sempre più spesso si sceglie il poster come elemento di illustrazione e arredo.

IL POSTER RAPPRESENTA ANCORA OGGI L'ARTE DEMOCRATICA DEL POPOLO PER IL POPOLO

Con la diffusione della tecnologia digitale, l'illustrazione si trasferisce dal foglio di carta al monitor del computer, grafici e illustratori nell'era digitale hanno ancora a che fare con pennelli, gomma da cancellare, righelli, penne e maschere, ma in forma digitale attraverso l'uso di software specifici.
L'artista si esprime lavorando con i nuovi strumenti: fotografa, ritaglia, sovrappone, sfuma, colora, ricostruisce o semplicemente disegna. Le tecniche digitali riportano sul computer tutte le classiche tecniche di disegno, pittura e composizione usate dagli artisti del passato. Ma nell'arte, si sa, la tecnica non basta. Conta la capacità di vedere o far vedere, creare una suggestione, comunicare.

ARTWORK ELISABETTA MATONTI

GENERAL LINE

IL FUTURO È ADESSO

Intervista alla General Line nata da un progetto editoriale e dall'unione di tre soci con esperienze diverse nel campo della stampa digitale offrendo prodotti sempre più innovativi.

Com'è nata e come si è evoluta GENERAL LINE ROMA?

La General Line Roma nasce da un progetto imprenditoriale di tre soci che, pur con percorsi lavorativi ed esperienze diverse, si sono sempre occupati di stampa digitale.
La parte amministrativa è gestita dalla signora Stefania Donati, Amministratore Unico dell'azienda; la parte commerciale, tecnica e sviluppo di nuovi mercati è gestita da me (Franco Perazzini), mentre Davide Apollonio si occupa principalmente della parte di gestione commerciale, ricoprendo il ruolo di Direttore Commerciale.
Questo progetto nasce dalla volontà porsi nei confronti del mercato della Stampa Digitale, proponendo soluzioni tradizionali quali Multifunzione di Alta qualità, cercando di trovare delle alternative a queste soluzioni, per dare ai nostri clienti la possibilità di sviluppare nuovi business nel mercato della stampa digitale. I clienti fondamentalmente, hanno bisogno di innovazioni tecnologiche e con le nostre competenze cerchiamo di presentarle nel modo più professionale e semplice possibile.

Dall'apertura di GENERAL LINE quale è stato il vostro prodotto più acquistato di sempre?

Il progetto della General Line Roma, è nato soprattutto per offrire prodotti innovativi, in un mercato che in quel momento richiedeva novità, ma che non aveva ancora una precisa idea di quale direzione prendere.
Il prodotto più venduto nel mondo Graphic Art, resta ancora la stampante classica a foglio singolo, che ormai ha raggiunto a nostro avviso il massimo sviluppo in termini di tecnologia di stampa, ma che resta ancora il nostro core business.
In forte ascesa sono invece tutti quei prodotti che generano stampe personalizzate. Cioè quei prodotti che permettono di differenziare la stampa su ogni oggetto, sia tessile che ceramico, che cartaceo.

Quale nuovo servizio avete recentemente introdotto od introdurrete? Implica l'utilizzo di nuovi macchinari o software? Se si, quale?

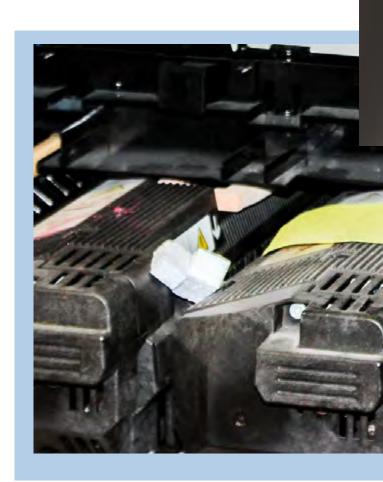
Dal punto di vista innovativo sono due i prodotti più venduti: Il primo sono i prodotti per la stampa diretta su tessuti, quindi, semplici stampanti modificate con inchiostri tessili per stampare su capi naturali come t-shirt in cotone, tute, felpe e che richiedono una personalizzazione con stampa diretta. Il secondo invece è rappresentato dai plotter Laser CO2, che permettono di intagliare, lavorare e modellare tutti i materiali possibili (tranne i metalli) dando la possibilità ai clienti di sviluppare oggetti molto particolari e ricercati.

L'evoluzione delle tecnologie che cambiamenti ha portato alla vostra metodologia di lavoro?

L'avvento di nuove tecnologie, e la possibilità di raccogliere tutte le informazioni possibili sul web, ha fatto si che oggi il lavoro del funzionario commerciale non possa più essere improvvisato. I clienti sono diventati molto esperti in tecnologie emergenti e richiedono interlocutori sempre

più preparati. Ormai il ruolo del venditore classico, che si avvaleva dei depliant dei prodotti per illustrarli, è stato sostituito dal ruolo di consulente che oltre che illustrare la tecnologia sa anche valutare l' effettiva validità della stessa verso il cliente. Deve essere inoltre un consulente finanziario, che sappia consigliare i suoi clienti sulle tipologie di acquisto possibili.

Quali sono i consigli che si sente di dare a chi si sta affacciando al mondo del lavoro?

In questo momento potrebbe sembrare assurdo consigliare la strada dell'impresa privata a chiunque si stia affacciando o ricollocando nel mondo del lavoro, tuttavia è proprio in momenti come questo che vengono fuori le qualità di ognuno di noi. È proprio in momenti come questo che vengono fuori le qualità di ognuno di noi. In un momento di crisi economica, sono le aziende sane e gli imprenditori coraggiosi, che sanno di avere un valore aggiunto, che fanno la differenza ed emergono dalla mediocrità. Ci vogliono spirito di sacrificio e volontà di farcela, per ottenere i risultati che ci siamo dati.
Quindi il consiglio è provarci senza avere paura e credere soprattutto in se stessi.

" PROVARCI SENZA AVERE PAURA E CREDERE SOPRATTUTTO IN SE STESSI."

" GLI IMPRENDITORI CORAGGIOSI FANNO LA DIFFERENZA ED EMERGONO DALLA MEDIOCRITÀ. "

Leo Burnett

INTERVISTA A MAURO ROSATO

a cura di Simone Romani e Laura Anna Cecchini

Leo Burnett, fondata il 5 agosto del 1935, con sede a Chicago è una tra le agenzie pubblicitarie più importanti del mondo e porta il nome del suo creatore. Leo Burnett è diventato famoso, lasciando un segno nella storia, grazie alla creazione del famoso "cowboy della Malboro" che gli ha portato tanta fama nel mondo. La pubblicità della Malboro, infatti, è divenuta un simbolo per tutti i fumatori: spopolava l'idea di poter fare pubblicità di sigarette senza troppe limitazioni. Questo primo evento ha permesso alla "Leo Burnett" di diventare l'agenzia di Philip Morris, acquisendo nel tempo altri brand è diventata l'azienda che conosciamo oggi.

Quali ruoli caratterizzano la vostra agenzia?
L'agenzia ha tre sedi in Italia e, ad oggi, fa parte del gruppo Publicis, agenzia di comunicazione network molto conosciuta nel mondo. La Leo Burnett ha, nelle tre sedi, diverse skills: la sede di Torino gestisce soprattutto la comunicazione di FCA, in quanto la fiat ha bisogno proprio di un HUB che gestisca la sua comunicazione. Per quanto riguarda Milano gestisce come agenzia l'advising class, dove vengono sfruttati i media più conosciuti come la tv, il web e tutti i social media più importanti. Gestisce, inoltre, gli eventi richiesti dai clienti per organizzare Eventi inerenti la comunicazione. La sede di Roma indirizza la sua attività totalmente verso il design. Il concetto di design è utilizzato a tal punto da essereabusato: oggi usando questo termine si vuole sintetizzare l'idea di grafica di livello, per esempio la grafica che può comunicare tramite linguaggio particolari. Il termine design nasce nell' interior design o nell'architettura definendosi desgn quell'oggetto che riesce ad unire forma e sostanza.A Roma la Leo Burnett gestisce il design di Philip Morris a 360 gradi. La Pubblicis, come capogruppo delle altre, sta creando un intreccio tra esse, cercando la figura del creativo adatto per quel tipo di lavoro anche in un altro paese.

C'è una linea logica compositiva che accomuna i diversi lavori?
La qualità dell'attività svolta è fondamentale e viene richiesta sempre in tempi più stretti. Un lavoro solitamente viene eseguito sempre in non piu'di una settimana, se non in casi eccezionali, in cui trattasi di un lavoro di grandi dimensioni. L'idea deve essere prodotta in media in un giorno e mezzo, nel limite massimo di 3 giorni. Le caratteristiche comuni a tutti i progetti sono: la velocità, l' efficienza e soprattutto la qualità. Il cliente ormai non compra più un'idea creativa, senza sostanza o apparenza: il cliente, ora, ha imparato a riconoscere "il bello". Non si vende più qualcosa che non sia di qualità.

Quale tra le campagne promozionali lanciate è stata quella con il maggiore ritorno sull'investimento?
Parlando della realtà di Roma e Philip Morris siamo soggetti alla valutazione del cliente ed è molto difficile capire quanto quel lavoro di comunicazione abbia portato dei risultati. Naturalmente se la vendita di un prodotto aumenta: di fatto la comunicazione è stata svolta con successo, difficilmente da un'ottima comunicazione il ritorno potrà essere negativo.

Qual è la caratteristica che vi contraddistingue sul mercato?
La caratteristica che ci contraddistingue sul mercato è la dimensione. La Leo Burnett e le altre agenzie tendono a differenziarsi sul mercato vincendo più premi possibili. Molti progetti si fanno con l'idea di esser presentati ai vari art director club, ai media star, a Cannes. E' molto importante vincere perché ogni premio aumenta il valore dell'agenzia stessa.

Qual è secondo voi l'aspetto fondamentale per lavorare in team?
Sicuramente, come prima cosa, il buon senso, e il sapersi mettere a disposizione degli altri, mettersi in discussione e mai in competizione. Cercare, sempre, di sviluppare un'idea dall'idea dell'altro per trovare la piu' funzionale. Con l'avvento delle tecnologie digitali il mondo della comunicazione è cambiato.

Dal 1966, la Leo Burnett Italia, è una delle agenzie più importanti come ha resistito a questa evoluzione?
Leo Burnett ha reagito da grande gruppo di comunicazione. Certe cose possono essere sviluppate internamente: esistono, infatti, dei partner che sono stati coinvolti o addirittura comprati proprio sui digital. Il principio base è: Invece di entrare in competizione il gruppo pubblicis si ingloba.

Se doveste descrivere la vostra azienda con una coppia di opposti, quali scegliereste e perché?
In un'agenzia i due opposti sono sempre gli account e i creativi. Sono due opposti che necessariamente devono convivere e integrarsi:nel momento in cui questo si realizza si ottengono ottimi risultati, se ciò non accade, il risultato sarà raggiunto con più difficoltà.

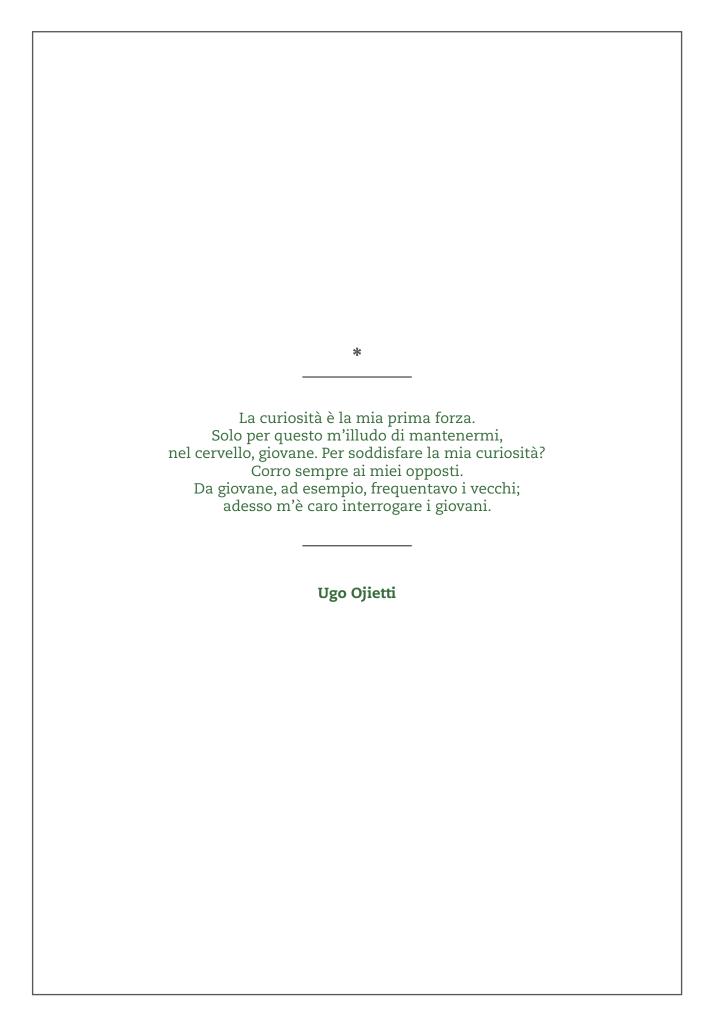
*

La curiosità è la mia prima forza.
Solo per questo m'illudo di mantenermi,
nel cervello, giovane. Per soddisfare la mia curiosità?
Corro sempre ai miei opposti.
Da giovane, ad esempio, frequentavo i vecchi;
adesso m'è caro interrogare i giovani.

Ugo Ojietti

{ **Segnalazioni** }

*

L'INCISIONE NEGATIVA

di LORENZO ATTOLINI

La maniera nera (o mezzotinto) è la tecnica incisoria che più di altre mi ha appassionato durante il percorso di studi all'Accademia di Belle Arti. Tecnica che perfettamente interpreta il concetto di opposto, una ricerca lenta e scrupolosa nel raggiungere il buio più profondo e la luce più squillante.
Inventata dal tedesco Ludwig von Siegen (1609-1680), ebbe il suo maggiore sviluppo nell'Inghilterra del Settecento, impiegata come mezzo di riproduzione e diffusione dei soggetti dipinti dai grandi maestri. Giunse alla perfezione formale quando l'incisore Blooteling costruì nel 1671 quello che fu considerato in seguito lo strumento classico per la granitura delle lastre a mezzotinto: rocker per gli inglesi, wiegen per i tedeschi, berceau per i francesi e mezzaluna per gli italiani. La maniera nera è una tecnica che consente tonalità liquide, trasparenze e sfumature finissime. Per realizzare un'incisione alla maniera nera è necessaria una matrice liscia di rame (o zinco) ed il berceau, strumento composto da un manico alla cui estremità è fissata una mezzaluna dentellata di acciaio. Facendo ondeggiare e avanzare il berceau, più volte e in direzioni opposte sul tutta la lastra, si ricava una superficie ruvida (granita) che cattura perfettamente il colore. Anziché aggiungere segno su segno come il tradizionale processo creativo, è necessario togliere il nero di fondo per portare letteralmente alla luce la rappresentazione. Per far ciò si adoperano due strumenti che permettono di abbassare le "barbe" lasciate dal berceau: il brunitoio e il raschietto. Calibrando l'azione levigante sulla superficie è possibile ottenere l'intera scala dei grigi, fino a riportare la lastra allo stato originario e dunque alla massima luminosità.
Ruvidità e levigatezza, ombra e luce, pieno e vuoto: la maniera nera sembra essere un vero e proprio gioco

fra opposti. Ma questa dualità è solo apparente, perché gli elementi contrari sono tutt'altro che inconciliabili, essi si compenetrano e si completano al fine di formare una sostanziale unità. Si instaura un rapporto di reciproca dipendenza fra gli elementi, che se pur avversati e limitati dal polo opposto, trovano in quest'ultimo la sua ragion d'essere e il suo fondamentale costitutivo, perché l'uno non potrebbe esistere senza l'altro.
In oriente i poli costituiscono i due estremi di una medesima realtà e solo prendendo coscienza dell'Uno che lega e unisce tra loro i diversi elementi è possibile intuire l'idea della relatività e della diversità. In occidente fu Platone il primo a elaborare il concetto di polarità, seguito poi dai neoplatonici. Secondo Plotino, la cui filosofia ricalca diversi caratteri di origine orientale, il mondo si trova fra due poli opposti: a un estremo vi è Dio (o l'Uno), cioè la luce divina, all'altro l'oscurità. L'Uno è la matrice dell'universo, dalla cui irradiazione si è formato l'uomo che, allontanatosi, cerca di ricongiungersi con la propria origine. Con Plotino esordisce la teologia negativa che ha come fondamento la polarità del mondo, è proprio attraverso l'errore ed il male (oscurità) che è possibile delimitare il suo opposto: la verità (luce).
Come nel pensiero filosofico/teologico, mi piace pensare che nella tecnica della maniera nera viva una tensione escatologica, come se in essa risieda la metafora del processo di exitus-reditus, e cioè la tendenza alla palingenesi, una distruzione che prelude a un ripristino. Attraverso la graduale e meditativa copertura della liscia lastra di metallo si ottiene la massima negazione, «Elimina ogni realtà» diceva Plotino, per poi, altrettanto lentamente, far emergere dal buio la luce, la verità, l'assoluto. Restano tuttavia solo tentativi, germogli di un'impossiile fuga da noi stessi.

È proprio la fuga, l'evasione da se stessi e la palngenesi, il tema di queste due maniere nere di mia produzione che qui vi presento. Due autoritratti che si stagliano dal buio e tentano disperatamente di prendere coscienza di se. Il tentativo formale di sviluppare un sistema di distanze dal proprio Io, sperimentare l'evasione da se stessi e, di conseguenza, dal contesto socio-culturale, dal sistema in cui siamo inamovibili. Un processo di liberazione, di catarsi, di decontaminazione, che come risultato si propone l'elevazione per sublimazione, in senso spirituale e morale. Un'evasione che prelude ad un ripristino: la possibilità ad una rinascita, al rinnovamento interiore. Come una lastra granita, nel buio attendo la luce: «Dalla mia oscurità nacque una luce che mi rischiarò il cammino (Khalil Gibran)».

L’estetica degli opposti di Chris Cunningham:

L’ATTRAZI
PER L’INQ

ONE
UIETANTE

di Alessandro Alfieri

Protagonista cult della scena videomusicale degli anni ’90, autore la cui opera esprime in maniera quanto mai potente l’immaginario post-human contemporaneo, videomaker capace di spaziare dal linguaggio pubblicitario alla videoinstallazione e che venne arruolato da Stanley Kubrick per curare gli effetti speciali di *Artificial Intelligence* (film poi realizzato da Steven Spielberg dopo la morte del maestro), Chris Cunningham è una figura imprescindibile per comprendere le tendenze della popular culture audiovisiva: la sua estetica sofisticata e articolata si dimostra come una delle tecniche di fascinazione più efficaci perché agisce a livello sinestetico e soprattutto fa appello alle nostre pulsioni più recondite e inconfessabili.

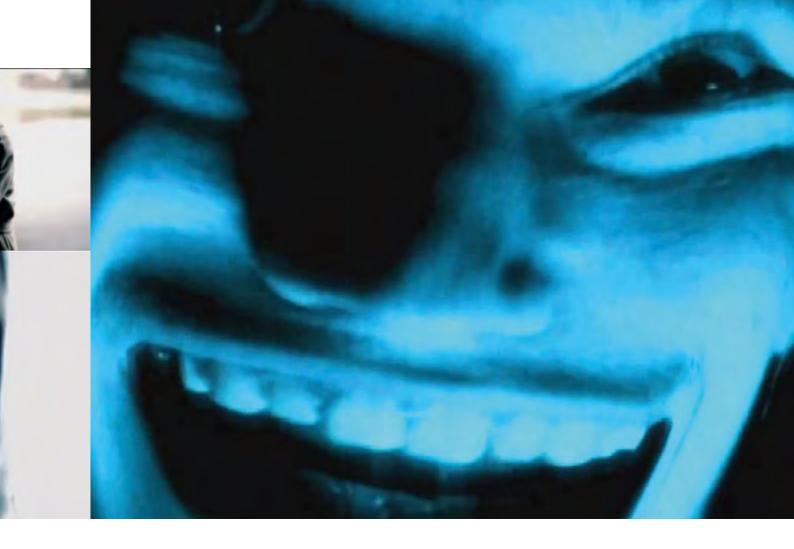
Prestando il suo talento ai grandi brand commerciali per alcuni indimenticabili spot, e realizzando video per alcune note star della musica contemporanea, Cunningham dimostra in maniera inequivocabile come sia tipica nella nostra epoca la confluenza di sperimentazione artistica e applicabilità pratica nell'orizzonte della cultura di massa. Rimanere relegati nella torre d'avorio dell'arte *strictu sensu*, soprattutto quando si lavora col video, significa concedersi la licenza di non imporsi alcun tipo di limitazione, quando le limitazioni e i criteri sono necessari alla buona riuscita di un'opera: questi criteri o "paletti" corrispondono alle necessità di soddisfare le esigenze di un committente commercial, che può essere una grande multinazionale o una rock band. In entrambi i casi, tanto se si promuove col proprio video un profumo quanto il brano di una cantante, è necessario nell'attuale orizzonte massmediale tenere presente che le modalità di persuasione sono divenute sempre meno ingenue rispetto al passato; questo Cunningham lo sa bene, tanto che evita qualsiasi didascalismo o soluzione prevedibile e banale, e per incentivare la curiosità del potenziale consumatore lavora col suo subconscio, proponendo un'estetica ributtante, disturbante. Sembra un paradosso, e in fondo lo è, ma è la psiche umana a essere paradossale: paradossale è *thanatos*, ovvero la pulsione di morte, che determina l'attrazione per il deforme, per il mostruoso, per ciò che si svincola dall'umano pur testimoniando un qualche legame con esso (si tratta della dialettica di riconoscibilità e stupore, di smarcamento percettivo giocato sul confine liminare tra due dimensioni antitetiche). Questo paradosso è alla base dello stile e della poetica di Cunningham, anche perché il videomaker sa bene che il video non deve solo esporre testualmente un messaggio promozionale, ma tutti gli elementi che compongono il video devono partecipare alla definizione di un immaginario, quello incarnato dalla star del brano o promosso dalla griffe: l'atmosfera, l'ambiente, determinati costumi e scenografie… la totalità di elementi estetici e simbolici sui quali l'attuale settore del marketing globale punta.
Tale ricercatezza nella costruzione video si esprime tanto sul lato formale quanto su quello dei contenuti, e dal momento che non facciamo riferimento a un autore ingenuo, bisogna sottolineare come le proposte di Cunningham siano diverse tra loro, spesso appaiono contrapposte, agli antipodi.
Cunningham lavora con gli opposti: opposte visioni, opposti approcci al linguaggio video, opposte tecniche di stimolazione nervosa e psicologica. Lavorando con gli opposti rafforza però la sua strategia di fascinazione, perché l'opposizione che ritorna continuamente mettendo a confronto alcune delle sue produzioni continuano ad esprimere la medesima intenzionalità, mantenendo fermi alcuni elementi concettuali ed espressivi che rappresentano in qualche misura la firma dell'artista.
Di quali dimensioni opposte stiamo parlando? Ripercorrendo la "videocarriera" di Cunningham appaiono due di-

CUNNINGHAM LAVORA CON GLI OPPOSTI: OPPOSTE VISIONI, OPPOSTI APPROCCI AL LINGUAGGIO VIDEO, OPPOSTE TECNICHE DI STIMOLAZIONE NERVOSA E PSICOLOGICA.

verse e opposte modalità di costruzione espressiva: da un lato la dimensione iperaccelerata e frenetica tipica dell'estetica postmoderna, che si affida a un montaggio serratissimo e a una fotografia acida, con ambientazioni di impronta post-industrial, con una luce che lavora spesso sulla contrapposizione claustrofobica di illuminazione e oscurità alternate in maniera rapidissima. A questo ambito, dalla prospettiva dei contenuti corrisponde la predilezione per figure mostruose e deformi, un post-human declinato più che nel "post" direi nel "pre", al di qua dell'umano piuttosto che al di là. Si tratta della regressione a ciò che precede l'umano, e che si proietta nel mostruoso e nell'informe; già su questo piano, l'efficacia attrattiva delle immagini di Cunningham è costruita proprio su un'estetica degli opposti: la location di *Come to daddy* (1997), dimensione per eccellenza suburban arricchita dalla presenza scenografica di apparecchiature tecnologiche (televisori, luci al neon) fanno da cornice per l'emersione straripante e angosciante del rimosso (come accadrà in maniera ancora più forte nel 2005 col progetto *Rubber Johnny*): bambini col volto da adulto (il viso del musicista Aphex Twin) e creature terribili tipiche dell'immaginario horror/sci-fi. La musica di Aphex Twin, ovvero la techno elettronica costruita su sessioni ritmiche digitali e su sample elettronici, a beat veloci propri della rave music, coincide con la polarità dialettica dell'ipermodernismo accelerato, dell'orizzonte tipico della cultura postmoderna. Ma come detto, proprio in questa cornice fatta di distorsioni video, di immagini serrate e rapide, di folgorazioni, il perturbante (ereditato dall'estetica lynchiana e cronenebrghiana in primis) esplode in maniera inquietante, proiettando la sensibilità del fruitore in uno stato ancestrale di timore per ciò che è sconosciuto e in-

"SIAMO ATTRATTI DA CIÒ
CHE CI È ESTRANEO,
PERCHÉ NELLO STESSO
PRECISO MOMENTO
CI APPARTIENE PIÙ
DI OGNI ALTRA COSA."

domabile dagli strumenti dell'intelletto. Per questo, l'estetica di Cunningham è sinestetica: l'apparato audiovisuale si sovrappone all'impatto nervoso e psicologico, e l'effetto disturbante implica sempre un coinvolgimento fisico: il video per i The Horrors del 2006, *Sheena Is a Parasite*, è un incubo delirante di due minuti, nei quali il possedimento demonico si alterna a mutazioni organiche scioccanti.
In altre occasioni, però, Cunningham giocando sempre con gli opposti ribalta la struttura dialettica di fondo: in questo senso, è illuminante il video per *Björk All is full of love* (1997). Resta l'effetto disturbante, di spaesamento, ma è come addolcito da una nervatura malinconica che il brano stesso esprime: qui il post-human è veramente post, ovvero è l'umano sul confine liminare tra uomo e robot, ovvero tra uomo e dispositivo tecnologico. Restano ancora umani i robot, perché esprimono amore attraverso il loro tenero bacio, ma la scenografia kubrickiana e il montaggio (questa volta più tenero e morbido) si soffermano sui dettagli di braccia meccaniche e apparecchi immortalati in maniera lirica, come se anche l'inanimato riuscisse ad assumere una propria spiritualità. Se prima si trattava di rendere inumano (alieno, mostruoso) l'umano, qui si antropomorfizza l'inumano, rendendolo umano.
Eppure, la dimensione inquietante resta, in maniera più sottile: siamo attratti da ciò che ci è estraneo, perché nello stesso preciso momento ci appartiene più di ogni altra cosa, e in questo senso va interpretata l'insistenza per l'elemento fluido e acquatico che accomuna alcune produzioni di Cunningham all'opera di Bill Viola (*36 Degrees* per i Placebo, del 1996; *Only for you* per i Portishead, del 1998; *Jesus Coming in for the Kill* per i Life's Addiction, del 1997). Umano/inumano è lo sguardo della protagonista del videoclip *Light aircraft on fire* per i The Auteurs del 1996, con le pupille ferine interamente dilatate e nere, ma anche il corpo, protagonista centrale di gran parte dell'opera del videomaker inglese ed elemento che lo accomuna a un'altra star della videomusica mondiale, ovvero Floria Sigismondi, si pone sempre come ambito di coesistenza degli opposti, punto vibrante di tensione assoluta tra uomo e macchina, tra umano e postumano, tra riconoscibilità e straniamento: oltre al già citato *All is full of love*, pensiamo al corpo di Madonna in *Frozen* (1998) che si dissolve in spirito, si moltiplica, si trasforma in animale; oppure il corpo dell'intuizione semplice ma potente ed efficacissima dello spot Engine (1999) per Nissan, dove il fisico scolpito di un attore si muove meccanicamente come se composto da ingranaggi.
In *Come On My Selector* del 1996 per Squarepusher la copresenza degli opposti è reso in maniera ironica, perché la bambina col suo cagnolino si oppongono ai propri carcerieri mettendoli sotto tortura in maniera però irriveren-

te e goliardica, mentre in *Windowlicker* (1999, sempre per Aphex Twin) si compie un'operazione simile ma persino più accentuata perché l'ambientazione è la West Coast, con paesaggi soleggiati e automobili da grido; qui l'ambiente californiano si popola di modelle dal fisico scultoreo in bikini ma, ancora una volta, deformate e rese mostruose dal volto del solito Aphex Twin, che presta le sue fattezze facciali anche a un talentuoso ballerino che dà vita a una coreografia che, ancora una volta, è all'opposto del suo volto alieno e mostruoso; d'altra parte, nello spot per Telecom *Italia Quiet* (2000) è l'icona di Leonardo Di Caprio e l'ambientazione bucolica che viene promossa dallo stesso commercial a garantire un clima di rilassatezza, che però viene in qualche maniera minato attraverso lo stridore generato da inquadrature strettissime che mettono a fuoco ciò che quell'ambiente fiabesco nasconde, ovvero gli organismi degli insetti, ingigantiti e perciò ancora una volta disturbanti e mostruosi.
Altro commercial celebre del regista è quello realizzato per Sony PlayStation, *Mental Wealth*, del 1999: qui le inquadrature fisse e insistite si soffermano sulla testa della ragazza testimonial. Il volto è il risultato di una manipolazione in morphing: si tratta di una testa deforme, paurosa (come terrorizzante è la risatina distorta nel finale), che si contrappone alla distesa e gioviale confidenzialità con la quale l'attrice si rivolge a noi. Lo spot è come un pungolo nel cervello, una volta concluso le immagini restano fisse nella nostra mente, e per un testo di promozione commerciale non c'è niente di più fruttuoso e produttivo che, come in questo caso, disturbare e al contempo attrarre il consumatore.
Questa estetica degli opposti, che nel corso della carriera Cunningham reimposta e ridefinisce in modalità sempre diverse, si esprime negli ultimi anni in una pluralità di forme; una delle più avvincenti e riuscite, e che dimostra come il videomaker non abbia affatto perso il suo smalto, è rappresentato da *New York is killing me*, videoclip che Cunningham ha realizzato sul proprio remix del brano originale di Gil Scott-Heron.
Il video è stato realizzato poco prima della scomparsa dell'artista afroamericano, riconosciuto come un'icona mitica del blues e del folk americani, figura essenziale della scena musicale fin dagli anni '60 e considerato da molti il padre spirituale della black music degli ultimi decenni. Si tratta di un omaggio che Cunningham compie a questo artista e alla sua musica, sempre attraverso l'effetto stridente della copresenza degli opposti: da un lato un brano blues, affidato alla voce straziante e malinconica di Scott-Heron, una voce stanca di un uomo avanti con l'età all'ultimo disco della sua

PER UN TESTO DI PROMOZIONE COMMERCIALE NON C'È NIENTE DI PIÙ FRUTTUOSO E PRODUTTIVO CHE, COME IN QUESTO CASO, DISTURBARE E AL CONTEMPO ATTRARRE IL CONSUMATORE.

vita (il brano è del 2010), ma anche per questo suggestiva e trascinante; dall'altro lato, la versione remixata da Cunningham, che pulisce ulteriormente la voce lasciandola "secca" e spontanea, quasi a fare di Scott-Heron un clochard che canta ai bordi di un marciapiede, e contemporaneamente racchiude questa voce in un arrangiamento ipnotico e claustrofobico, con suoni a bassa frequenza e cavernosi, dove si sovrappongono inserti audio dei suoni della metropoli notturna. Come era già stato per un video del 1999, *Afrika Shox* per Leftfield e *Afrika Bambaataa* (dove il corpo del diseredato protagonista va in frantumi) l'inferno, l'ambiente demoniaco, è diventato New York, le sue strutture opprimenti, e l'inquietudine non è più proiettata nella dimensione fantascientifica ma nel quotidiano della città che divora chiunque; per questo, il volto di Scott-Heron, ripreso di profilo, si staglia su un fondale scuro dove scorrono i treni, le metropolitane e i lampioni di New York, luogo tipico della solitudine urbana. Luogo agghiacciante, reso da Cunningham attraverso una proiezione simultanea su multischermo all'interno degli spazi del MOMA, e che resta magnifico anche nella versione disponibile online: al montaggio tipico della grammatica del videoclip, qui si è optato per la copresenza di più immagini simultanee, e la versione di musica concreta di Cunningham potenzia il senso nichilista della canzone, non lasciando scampo al fruitore/ascoltatore. Perciò anche qui, ancora, gli opposti al servizio di un'estetica respingente e destabilizzante, che attrae nel momento stesso in cui inquieta, dove convivono lo spirito soul, ancestrale e tribale, e la modernità metropolitana, trasfigurata in un inferno oscuro dove pochi bagliori di luce scorrono senza lasciare speranza.

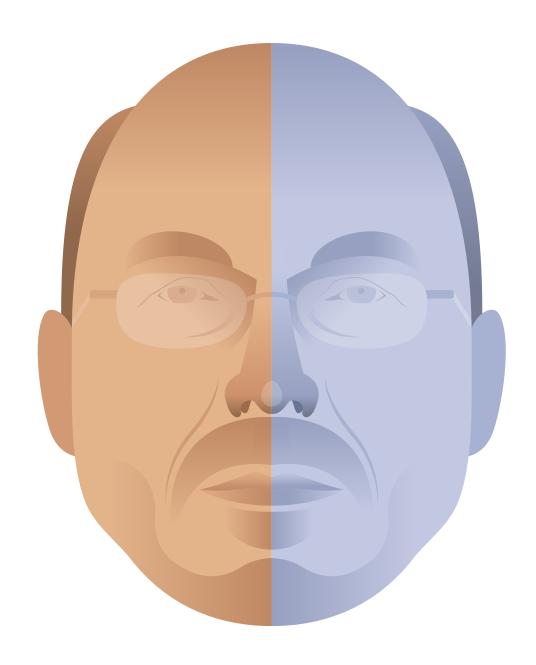
BILL VIOLA

ILLUSTRAZIONE FRANCESCO MARINO

BILL VIOLA

RINASCIMENTO ELETTRONICO

di Alessandra Cigala

BILL VIOLA EMERGENCE

Il tema degli opposti, che è il fil rouge che lega insieme diversi interventi grafici e teorici in questo numero della rivista, si può declinare secondo particolarissime sfumature quando ci si misura con l'arte di Bill Viola. Nei mesi scorsi quest'opportunità si è resa possibile grazie alla straordinaria retrospettiva che Firenze gli ha dedicato, Bill Viola. Rinascimento elettronico, coniugando in un'unica frase le due polarità che hanno segnato il suo percorso artistico e che Viola ha saputo magistralmente tenere insieme nelle sue opere: l'arte del passato, che è riuscita ad accendere una luce speciale nei suoi occhi giovanissimi, restando fonte d'ispirazione costante e la componente legata al dispositivo elettronico, cuore della sua pratica artistica fin dagli inizi. Bill Viola, infatti, appena ventitreenne ma già esperto nell'uso delle tecnologie video, ebbe l'opportunità di soggiornare a Firenze per quasi due anni, dal 1974 al 1976, prendendo parte da protagonista a uno dei più pionieristici esperimenti di produzione e diffusione della nascente arte video, lavorando come direttore tecnico del centro art/tapes/22, fondato a Firenze nel 1972 da Maria Gloria Bicocchi, figlia d'arte - suo padre era Primo Conti - e grande visionaria. Non solo questa esperienza dette a Viola la possibilità di lavorare a quattro mani con i maggiori artisti internazionali che provavano a cimentarsi con questo nuovo

“Il video è molto più sensibile di ciò che l'obiettivo vede e il microfono ode”

mezzo - da Gino De Dominicis a Giulio Paolini, Chris Burden, Arnulf Rainer... - ma anche di scoprire letteralmente l'impatto che la dimensione ambientale dell'arte fiorentina aveva sulla vita e sui sensi delle persone: "Probabilmente ebbi allora le mie prime esperienze inconsce di un'arte collegata al corpo, poiché molte delle opere di quel periodo, dalle grandi sculture pubbliche ai dipinti incorporati nelle architetture delle chiese, non sono che una forma di installazione: un'esperienza fisica, spaziale, da consumare interamente. Inoltre, nella funzione, l'arte classica del Rinascimento era qualcosa di molto più vicino alla nostra televisione che alla pittura contemporanea, dove molte delle immagini erano destinate a comunicare delle storie ben riconoscibili direttamente dalle masse incolte all'interno di spazi ben visibili".
Non solo l'immagine, ma anche la dominanza sonora nelle opere di Viola plasma lo spazio e avvolge chi ne fa esperienza addentrandovisi. Formatosi con il compositore David Tudor, considerando quindi il suono e ogni tipo di vibrazione sonora centrali nel suo processo creativo al pari dell'elemento visivo, sin dai suoi primi lavori ha usato il video come un dispositivo realmente audiovisivo, il medium ideale per sviluppare la sua poetica: "il video è molto più sensibile di ciò che l'obiettivo vede e il microfono ode", scriveva nel 1987 e questa peculiarità del mezzo, insieme alla dilatazione temporale sperimentata più tardi, che ci fa cogliere nelle minime sfumature ogni gesto o moto dell'animo umano, resta ancora oggi alla base del suo lavoro.
L'uomo nelle sue opere, permeate di una profonda spiritualità, si muove tra opposte polarità, tra luce e buio, sonno e veglia, vita e morte, interagendo con elementi naturali tra loro contrari e rappresentati in tutta la loro potenza, come l'acqua e il fuoco della prima grande installazione che si incontrava nelle sale di Palazzo Strozzi, *The Crossing*. Un'opera del 1996 che toglie il fiato e trasporta chi vi si immerge in uno spettacolo grandioso: al centro di una sala immersa nel buio, sui due lati opposti di un grande schermo viene proiettato in perfetta sincronia e simultaneità sonora l'incedere di un uomo che si fa avvolgere da un lato dalle fiamme di un fuoco che ardendo lo consuma, dall'altro da una cascata d'acqua che con fragore gli si riversa addosso, inondandolo fino a farlo scomparire. Un percorso di annientamento ma anche di rigenerazione, come si può leggere nelle parole di Bill Viola: "I tradizionali elementi naturali di fuoco e acqua, oltre ad apparire nei loro aspetti distruttivi, manifestano le loro qualità catartiche, purificatrici, trasformative e rigenerative. In questo senso, l'autoannientamento diventa un mezzo necessario per

raggiungere la trascendenza e la liberazione". Il cuore della sua opera è proprio qui: nell'esplorare il passaggio tra stati o forze opposti, in un processo di trasformazione permeato di spiritualità profonda. Del resto, una delle sue opere più famose, il video *The Passing*, di poco precedente, indaga proprio quegli stati liminali tra vita e morte, sonno e veglia, luce e buio. Girato nel momento in cui l'artista stesso, toccato nel profondo della sua storia personale, si è trovato a vivere quasi simultaneamente esperienze di nascita e di morte – la nascita del secondo figlio, la morte della madre – è stato preceduto e seguito da una serie di opere che riflettono su questo tema.
Spesso all'acqua è assegnato un ruolo non solo rigenerativo, ma anche di fluida ed esile barriera da superare nel passaggio da uno stato all'altro. Esiste una serie di sue opere, *Transfigurations*, in cui l'acqua diviene appunto metafora di trasformazione, soglia liquida tra la vita e la morte. E il suo attraversamento è penoso, come in *Acceptance*, collocata durante il periodo della mostra fiorentina nel Museo dell'Opera del Duomo di fronte alla *Maddalena penitente* di Donatello. Dal buio emerge quasi indistinta la sagoma di una donna, ripresa nella bassa definizione sgranata di una telecamera di controllo, si avvicina a noi e, passando attraverso il velo d'acqua, torna alla vita, tangibile nell'alta definizione che ne delinea le forme. Ma si tratta di un risveglio penoso, che le provoca un'angoscia crescente, placata soltanto nel momento in cui fa ritorno nel buio dell'eternità da cui era venuta, scomparendo alla nostra vista dopo aver varcato nuovamente l'invisibile parete d'acqua. Sono opere profondamente ispirate alle parole del mistico Ibn al 'Arabi, frequentemente citate da Bill Viola, che descrisse la vita come un viaggio senza fine: "L'io è un oceano senza sponde. La sua contemplazione non ha un inizio né una fine, non in questo mondo e nemmeno nel prossimo". *Ocean Without*

"I tradizionali elementi naturali di fuoco e acqua, oltre ad apparire nei loro aspetti distruttivi, manifestano le loro qualità catartiche, purificatrici, trasformative e rigenerative. In questo senso, l'autoannientamento diventa un mezzo necessario per raggiungere la trascendenza e la liberazione"

BILL VIOLA THE CROSSING

A Shore si intitola appunto l'installazione forse più famosa della serie, presentata a Venezia nel corso della Biennale del 2007, nella piccola chiesa sconsacrata di San Gallo, dai cui altari di pietra affioravano uomini e donne, passando attraverso la soglia d'acqua, in un risveglio alla vita doloroso cui seguiva un ritorno nel buio accogliente dell'eternità.
L'acqua è usata spesso da Viola come metafora per collegare vita e morte in una ciclicità di alta tensione spirituale.
Come sorgente di vita sgorga dal sepolcro in Emergence, opera ispirata all'affresco del *Cristo in pietà* di Masolino, accompagnando l'emersione del giovane che ne affiora esanime, poi raccolto e sostenuto dalle due donne che lo vegliavano sedute ai lati del sacello.
Infine il risveglio alla vita può avvenire anche attraverso un processo violento e potente, come in *Inverted Birth*, del 2014, tra le opere più recenti in mostra. Una vera e propria nascita capovolta, in cui un uomo viene investito fragorosamente da liquidi che si sollevano secondo un movimento ascendente, scuotendone l'intero corpo. Fluidi vitali, che segnano la nostra esistenza: dapprima la terra nera, sotto forma di fango, poi il rosso del sangue, seguito dal latte che dà conforto e nutrimento, quindi dall'acqua con la sua forza purificatrice e infine dall'aria, che rischiara e risveglia. Il ciclo della vita, invertito, dall'oscurità alla luce, trasforma così la morte in una rinascita.
Nel continuo interagire dell'uomo con forze opposte a Viola interessa soprattutto il processo del passaggio, della trasformazione, sempre presente nel suo lavoro, perfino in opere apparentemente meno drammatiche come nel "ciclo di affreschi in digitale" *Going Forth By Day*, che si nutre del continuo riferimento ad opere di artisti del passato. In particolare in *The Path*, in mostra a Firenze, che ci mostra un flusso continuo di persone in cammino sul "sentiero della vita", in un bosco, che incedono a ritmi diversi, come diversi sono i cammini che intraprendiamo nelle nostre vite. Un sentiero che idealmente congiunge lo spazio della vita a quello della morte, proprio come nelle *Storie di Nastagio degli Onesti*, che Botticelli e la sua bottega trassero da una delle novelle del *Decameron* di Boccaccio.
Una riflessione precoce sull'interazione tra opposti e al tempo stesso un'intuizione fenomenale sulle straordinarie potenzialità espressive offerte dal mezzo elettronico si può notare in una delle primissime opere dell'artista, esposta a Firenze negli spazi della Strozzina, *The Reflecting Pool*, a cui ha lavorato tra il 1977 e il 1979. Poche azioni accadono in una piscina nella radura di un bosco: un uomo si avvicina, spicca un salto per tuffarcisi e la sua immagine si blocca. In questo preciso istante tempo e spazio non coincidono più: la parte superiore dell'immagine sullo schermo si arresta, l'uomo pian piano scompare come inghiottito tra gli alberi, mentre in quella inferiore si può assistere al mutare della luce e al passaggio dal giorno alla notte, vedere l'acqua incresparsi e scorgervi perfino riflessi di figure umane. Con il video, pur con i mezzi rudimentali di allora, Viola riesce a manipolare tempo e spazio, agendo sulla nostra percezione, in una riflessione sull'immagine che parte sempre dall'acqua, simbolo di purificazione e fluido da attraversare in un passaggio da uno stato a un altro. Esplorando percezione e moti dell'animo umano ci conduce in modo poetico verso un percorso di scoperta segnato da una spiritualità profonda.

*

Eravamo percorsi da impulsi opposti, caldo e gelo
e distacco e frenesia; ci sembrava di essere
in ritardo su tutto e di essere ancora in tempo
per qualsiasi cosa, di andare molto veloci
e di restare incollati all'asfalto.

Andrea De Carlo

La vetrina delle tesi

*

MISSINGNO.

A GLITCH ART ISSUE

Missingno. si pone come un progetto personale nato dalla mia passione per l'arte digitale, in particolare la Glitch Art. Venuto a conoscenza di queste pratiche artistiche qualche anno fa, per caso, durante un corso di digital video, sono rimasto fin da subito colpito oltre che dalla forma, anche da ciò che si nasconde dietro. Si tratta di un vero e proprio processo di distruzione dell'immagine, ovvero da un'immagine di partenza si possono creare infinite altre immagini che vanno via via ad allontanarsi sempre più dall'originale alterandola e distruggendone i suoi dati irriparabilmente. Tutto ciò avviene in modo randomico, alterando il codice sorgente tramite software di scrittura o particolari programmi usati in modo non convenzionale. Il risultato sono delle vere e proprie opere di arte visiva con colori forti, texture, tagli più o meno netti, sovrapposizioni, cambi di qualità, esplosioni di pixel che vengono ripetuti e spostati, linee frastagliate etc. Il glitch, che in informatica indica un picco breve ed improvviso di una forma d'onda, un errore non prevedibile, che va corretto ed eliminato, per gli esponenti della Glitch Art è fonte

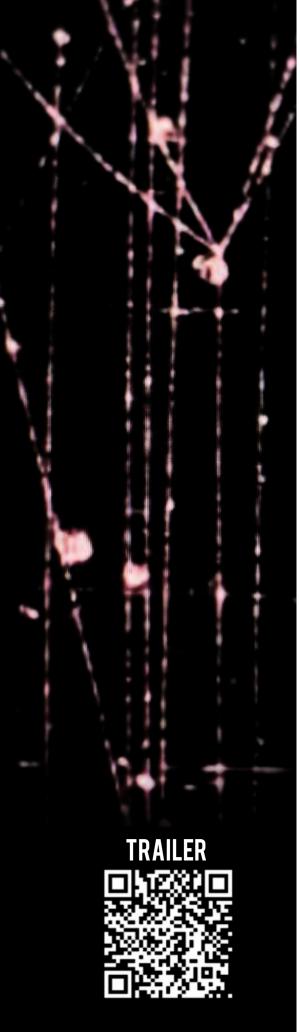
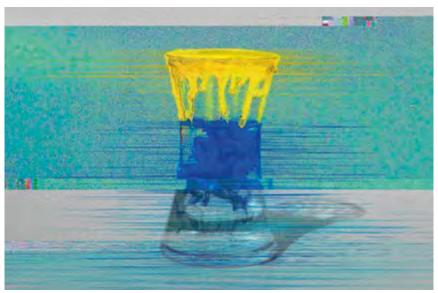
Voluptas

TESI

MISSINGNO.

di ispirazione. Per il mio progetto sono partito da una ricerca storica: da cosa fosse scaturita questa corrente artistica della nuova generazione, con una forte componente digitale? Per rispondere dovremmo fare un excursus sulla storia del network, da Dürer alle performance artistiche, dalla mail art all'etica hacker. Tutti movimenti accomunati dal desiderio della condivisione, mostrare le proprie idee al pubblico e confrontarsi, spesso con una forte componente di ironia, basti pensare a Luther Blissett. Proprio come afferma l'etica hacker è mia intenzione quella di diffondere la cultura in modo gratuito, condividendo la mia opera sul web con un semplice download, ma **in cosa consiste il mio progetto?**

Si tratta di una personale reinterpretazione dei versi del De Rerum Natura, fotografie ispirate ai concetti base dell'epicureismo ripreso da Lucrezio e ritoccate secondo l'estetica Glitch che convivono o addirittura si fondono con la tipografia all'interno di un impaginato che si rifà alla grafica di David Carson. Da aspirante fotografo ed impaginatore ho deciso di mettermi alla prova con il compito di portare la glitch art in territorio italiano, ancora non molto conosciuta dai più, un po' come aveva fatto Lucrezio con la sua opera che, tramite la bellezza dei suoi versi, era riuscito a portare gli ostici concetti di Epicuro nel diffidato ambiente romano. **Cosa centra la Glitch Art e il De Rerum Natura?**

TRAILER

^ Il dolce farmaco

< Moto degli atomi

Per rispondere a questa domanda dobbiamo prima spiegare cosa si intende per **Glitch:** una tecnica che nasce dapprima con sperimentazioni analogche per poi trovare campo fertile nel mondo della tecnologia, che si impone con il duro compito di distruggere l'immagine, una vera e propria estetica dell'errore, scompone e ricompone i pixel in modo casuale, andando ad agire direttamente sul codice. Questo concetto mi ha richiamato alla mente la teoria **atomistica** professata dall'**epicureismo:** *tutte le cose nascono e muoiono dallo scontro casuale di piccole particelle invisibili, che possiamo chiamare atomi.* Il paragone nato nella mia mente era abbastanza ovvio: così come in natura i corpi sono formati da atomi, nel mondo digitale le immagini sono formate da pixel, e così come gli atomi si muovono aggregandosi e disgregandosi generando di volta in volta materia diversa, nella Glitch Art i pixel si muovono generando nuove immagini. Ispirato dai versi del poeta latino Lucrezio, portavoce della dottrina epicureista a Roma, ho provato a mettermi in gioco in questa nuova forma d'arte dando vita ad un impaginato dove testo ed immagine sono fusi in modo non convenzionale, cercando di ricreare un'atmosfera con un forte impatto visivo che si rifà alla grafica di David Carson. Spero di accendere in voi una buona dose di curiosità. Buona "lettura".

ALESSANDRO BUZZI

graphic designer, digital artist

alessandro.buzzi94@gmail.com

Testi e fotografie di Clarice Armiento

LANDESCAPE

TRAVEL REPORTAGE ONLY

Vol. 1 | La Baviera

Landescape è un bookazine monografico, un ibrido fra una rivista e un libro, dedicato alla fotografia paesaggistica naturale e urbana. Pensato come un trimestrale, Landescape affronta in ogni numero una città, analizzando il luogo con uno stile di fotografia ricercato: il bookazine nasce, infatti, con lo scopo di proporre ai suoi lettori contenuti di alto livello. Ogni numero è basato su un tema preciso, strutturato in maniera di reportage di viaggio: il reportage su cui Landescape lavora è di tipo artistico, perché vuole raccontare la realtà circostante con un occhio più critico e profondo. Landescape è un prodotto dedicato agli appassionati di fotografia, di viaggi, di reportage, di avventure e scoperte: propone una nuova interpretazione sul paesaggio, scopre e offre percorsi non usualmente esplorati, cogliendo aspetti che oggi sono spesso trascurati o banalizzati. La testata contiene due concetti che spiegano il senso del progetto: "*landscape*" ovvero paesaggio, che fa riferimento alla fotografia paesaggistica su cui la rivista si fonda, ed "*escape*", fuga o evasione, in riferimento ad un fotografo che fa di un viaggio una vera e propria crescita personale, attraverso un allontanamento dalla propria terra. Questa rivista nasce dalla passione personale per la fotografia, per il viaggio e per il reportage; dalla voglia di sviluppare una sensibilità artistica verso il paesaggio e dare ad esso un'interpretazione personale: il compito forse più arduo per uno studente che aspira ad essere un artista. Nasce dalla voglia di smentire l'idea comune secondo cui la fotografia è prima di tutto tecnica. Per dare vita ad una buona fotografia non basta, infatti, conoscere solamente i giusti valori da impostare sulla macchina prima di scattare, ma è necessario condurre una continua ricerca visiva per sviluppare uno stile originale, in grado di rispecchiare "l'essere" del fotografo stesso. Questo progetto vuole, quindi, proporre lo sviluppo di una fotografia in grado di trasmettere voglia

«Landescape è un modo
di vivere la fotografia»

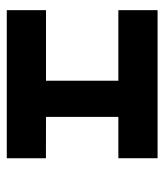
di conoscenza e desiderio di movimento servendosi dell'immagine, una strumento potente con grande capacità espressiva, in grado di comunicare direttamente con un nostro mondo di immagini interiore, senza passare per la razionalità delle parole. Questo prodotto nasce con l'intenzione di scoprire le città più interessanti, capaci di donare ai viaggiatori arte, cultura, incredibili panorami e bellezze naturali. Alla base di ciò c'è la forte convinzione che il viaggio sia un movimento che rende la vita dell'essere umano migliore, più ricca e interessante e, parallelamente, c'è la volontà di valorizzare la figura del viaggiatore, ovvero colui che si occupa del reportage, curioso e desideroso di conoscenza. In questo modo Landescape vuole far confluire in un unico prodotto fotografia, reportage di viaggio e buon design. Ci si è maggiormente concentrati sulla fotografia paesaggistica naturale perché è quella di maggior interesse personale, ma non mancano fotografie paesaggistiche urbane, che rendono completo e variegato il contenuto del progetto. Landescape è quindi un modo di vivere la fotografia e l'arte più in generale, è un percorso di accrescimento e di sviluppo personale, è strumento di studio e conoscenza, è sviluppo di una sensibilità prima artistica, poi umana.

Progetto di Tesi di Clarice Armiento
Graphic Designer e Fotografa

clarice.armiento@gmail.com
behance.net/claricearm7cb5

Siamo parte integrante di un sistema sempre on line, e realmente connesso

#Shelf non è una rivista.
Ma non è nemmeno un libro.
#Shelf è l'incontro di entrambi, un'idea nata per parlare liberamente di letteratura offrendo spazio soprattutto agli autori emergenti e invitando alla lettura di generi nuovi quanto tradizionali.
Un esempio è stato l'aver accostato la poesia, ai blogtale, o la sezione reviews con le recensioni dei libri preferiti di collettivi o letture ed incontri con autori… Il nome indica il luogo dove giacciono le storie. Pensando ad un contesto abbastanza comune, il supporto (mensola, appunto) fa riferimento ai nostri gusti, con generi, storie, autori tutti da scegliere.
Al titolo è stato accostato il cancelletto, per accentuare quest'esigenza comune di etichettatura (e di scelta) sempre più dilagante nel web e nelle sfaccettature della nostra vita. Questo strumento potentissimo infatti, che permette di riunire le persone attorno ad un certo argomento, consente di esprimere il proprio punto di vista e di interagire con altri che hanno scritto sullo stesso argomento…
Un po' il pretesto che ha deciso di sfruttare #Shelf. Siamo parte integrante di un sistema sempre on line, e realmente connesso:
Questo perché siamo in grado di produrre continuamente dati che sia alimentano la complessità sociale e i gironi in cui siamo taggati, sia uno scambio culturale e soprattutto linguistico.
Ogni forma di cultura è multimediale e attiva, dalla poesia, alla narrativa, perfino le recensioni e gli scambi di materiale, oggi si stagliano tutti nella ragnatela dei social, di blog, ed essere connessi significa sintonizzarsi sullo stesso canale del mondo, e più si ricevono followers più si entra in contatto con gli utenti che apprezzano o meno il contenuto.
Ma è necessario che si crei costantemente questo scam-

La speranza è che il lettore sia incuriosito dagli autori e dagli artisti, dalla forma al pari del contenuto

bio per approfondire un proprio bagaglio di conoscenze e gusti, e quello che #Shelf ha ricreato con la collaborazione degli autori del n.0 è stato riprodurre un clima affine a questa agorà di pensieri e informazioni, per fare in modo che si avesse una visione diversa di concepire il piacere della lettura.
Difatti è rivolto in particolar modo al pubblico degli hashtag, come precedentemente suggerito, a chi scrive, a chi apre sul web una finestra con cui farsi conoscere ed essere sempre online, tutto questo con lo scopo di interagire creando uno spazio comune tra utenti diversi, e favorire la condivisione di questi scambi anche su carta.
Questa condizione è dettata dai cambiamenti nel linguaggio e nella comunicazione che costantemente ci vede protagonisti di nuove mode e fusioni, una sorta di meltin'pot di notevole spessore, frutto di continue contaminazioni verbali dove #Shelf continua ad indagare sul suo ruolo e sulla sua efficacia (progresso o regresso? Che cos'è il linguaggio? Cosa sono i blogtale?) e

progresso o regresso? Che cos'è il linguaggio? Cosa sono i blogtale?

quindi tutte le nuove forme di primi approfondimenti letterari in virtù degli spazi che le piattaforme multimediali mettono a disposizione.
La speranza è che il lettore sia incuriosito dagli autori e dagli artisti, dalla forma al pari del contenuto e che si interessi ad un genere, nonostante non ne sia particolarmente trasportato (come la stessa poesia ad esempio, un po' più d'elite e ormai in via d'estinzione se non trasmessa sui social tramite citazioni e immagini di pubblico dominio).
Ma l'incontro dei generi e questa pluralità di mondi trovano ulteriore rivendicazione nella scelta della carta, del layout, dell'impostazione grafica e soprattutto nell'utilizzo della macchina da scrivere come paradosso da sfruttare, in cui il contenuto e il senso che trasmette vede farsi sue sensazioni e percezioni attraverso la fruizione della carta e attraverso questo ritorno particolare, quasi dal sapore pasoliniano che ben si premura di riconoscere i valori della scrittura anche in forma d'arte.

«Per la prima di copertina, ho pensato che sarebbe stato utile ricercare dall'incontro tradizionale e moderno un'icona classica che fosse però rivisitata con elementi relativi al linguaggio moderno, al linguaggio che shelf ha voluto porre in evidenza già con la testata. Un linguaggio che si compone di quegli elementi che caratterizzano la comunicazione e la classificazione web, all'interno di una sfera interattiva e multimediale.
Minerva è la dea della saggezza, e come tale appare l'icona perfetta per rappresentare la base di un flusso di informazioni in continuo cambiamento, quasi in forma ironica...»

- ANCHE LE PAROLE **PARLANO**

E CON LE PAROLE È POSSIBILE COMUNICARE ANCHE

VISIVAMENTE -

Tutto il lavoro è basato su un concept lineare, e per rendere più interessante questo prodotto, dal momento che l'ambito letterario si presta spesso e volentieri ad un certo tipo di target o rimane di difficile approccio, è stata associata l'illustrazione al testo.

SE L'ERA IMMAGINATO COSÌ

NON C'ERANO PERÒ PERSONE, SOLO MANICHINI.

MANICHINI BEN FATTI, PRIVI DI VOLTO, MA VESTITI DI OGNI ACCESSORIO. SBUCAVANO DALLE MAGLIE, DALLE T-SHIRT, DAI PULLOVER.

«Questo perchè credo fortemente nel potere visivo per comunicare anche tutti quei contenuti che, proprio come la poesia, hanno presa su un certo pubblico, piuttosto che un altro, o tendiamo a digerirla come una pillola amara, con una nota di zucchero sulla superficie del bicchiere.» L'illustrazione è costituita da un tratto molto sottile, che in un certo senso si sposa con l'intera filosofia dell'impaginato, si serve di tinte piatte, colori neutri e intervalli di vuoti.

«A volte, è il contenuto stesso a parlare e a suggerire i personaggi da rappresentare; nel caso dei racconti del blogger Vittorio Tatti, racconti per lo più metaforici, ho sfruttato il significato e sono andata per analogie, la semplicità è ancora l'ingrediente che m'ha guidata nelle scelte. Naturalmente non sono esclusi totalmente il collage e la fotografia, opportunamente utilizzati in base al peso del contenuto proposto. Per quanto riguarda le ispirazioni hanno sicuramente aiutato le tecniche semplici e nello stesso tempo incisive di Matthew Vescovo, un'ispirazione importante, decisiva, è stata Guido Scarabottolo per il focus sui contenuti e l'essenzialità dei tratti, la tipografia di Anthony Burrill e il tutto fuso assieme con un tocco di personalità in più ha generato il risultato finale.

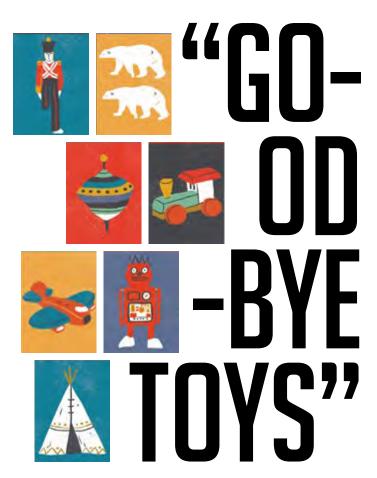
Le lettere a volte sono disposte libere, ma sempre con logica: questo per dare un senso anche all'uso del lettering, laddove un testo manca di visual, ho voluto dare "testo" al "testo". Anche le parole, parlano, e con le parole è possibile comunicare anche visivamente.»

"GO-OD-BYE TOYS"

LA COMUNICAZIONE VISIVA, STRUMENTO DI INCLUSIONE SOCIALE

a cura di
Enrico Pusceddu

Tesi di Diploma in ***"Grafica e Fotografia"***, corso di II livello specialistico ***2015-2016***

Marta Pantaleo

La problematica dell'inclusione sociale, un fenomeno più che mai attuale, tramite il quale si possono esaminare concretamente le argomentazioni comunicative e relazionali, che s'instaurano in tale ambito.

Come agevolare la comprensione comunicativa interpersonale tra individui di diversa estrazione culturale e geografica, al fine di superare le barriere linguistiche abbattendo i muri dell'incomunicabilità?

E allora ...
Da questi aspetti fondanti, si snoda e concretizza, un'analisi ben articolata su come possono essere letti e riletti gli scenari di un percorso che parte da lontano e che tocca in progress diverse tematiche argomentative: dalla comunicazione non verbale, all'analisi del patrimonio grafico dei pittogrammi. Continuando con l'indagine sulla civiltà dell'immagine nella quale il linguaggio grafico diviene prota-

wordless
social inclusion
LA COMUNICAZIONE VISIVA, STRUMENTO DI INCLUSIONE SOCIALE

Narrare per immagini: *il silent book*

gonista al fine di veicolare messaggi e contenuti accessibili a tutti, approfondendo in tale ambito il ruolo dell'immagine nelle sue diverse declinazioni rappresentative.
Nella fase progettuale la sua indagine si concretizza con fantasia e creatività, nella progettazione e realizzazione di un ***silent book*** **"Goodbye Toys"** all'interno del quale affronta la tematica di una tappa fondamentale della vita, la fine dell'adolescenza, viene esaminata in uno dei suoi aspetti nodali.
Una tesi, quella di Marta, frutto di un lavoro attento e approfondito, svolto con particolare cura, sia nella fase di ricerca, sia in quella progettuale. Il fulcro del suo percorso si identifica nella narrazione per immagini, tramite il "***Silent Book***" un prodotto editoriale dall'alto potenziale formativo

ed educativo, nel quale il flusso narrativo prodotto dalle illustrazioni produce nel suo evolversi, un effetto letterario attraverso un vocabolario delle immagini veicolo e strumento privilegiato al fine di ampliare nuovi e vecchi orizzonti e risvegliare interesse per le domande importanti della vita.
Come definire il suo lavoro? Un prodotto ben pianificato in tutto il suo iter, dall'idea alla sua materializzazione grafica, con ricercatezza, vivacità espressiva e professionalità, tramite un ricercato stile grafico argomentato con originalità espressiva.
Non è un caso che Marta Pantaleo con il suo silent book "**Goodbye Toys**", è stata la vincitrice, del concorso internazionale ***Silent Book contest 2016*** all'interno della ***Bologna Children's Book Fair.***

MARTA PANTALEO

Nata a Roma nel 1990, dove vive e lavora.

Ha completato gli studi in "Grafica e Fotografia" presso *l'Accademia di Belle Arti di Roma* e si è specializzata in illustrazione editoriale al *Mimaster di Milano*. Dal 2015 lavora come illustratrice freelance nell'ambito dell'editoria per ragazzi, quotidiani e riviste internazionali. Tra i suoi clienti I*llustratore Italiano, Onoffice Magazine, The New York Times, Sinnos, La Nuova Frontiera, De Agostini*. Le sue illustrazioni sono esposte al *Nami International Illustration Concours* 2017 in Corea del Sud e sono state selezionate dalla *Folio Society* per *The Book Illustration Competition* 2017. Infine è segnalata come talento emergente dell'illustrazione italiana dalla mostra *Saranno Illustri*, parte di *Illustrifestival*.

"Ciao ciao giocattoli", Carthusia Edizioni 2016

Gased

History of Rock Design:

Storia dell'arte rock dagli anni '50 ai giorni nostri.

di Michele Maruca

Technique, New Order
[Peter Saville]
Gennaio 1989

H

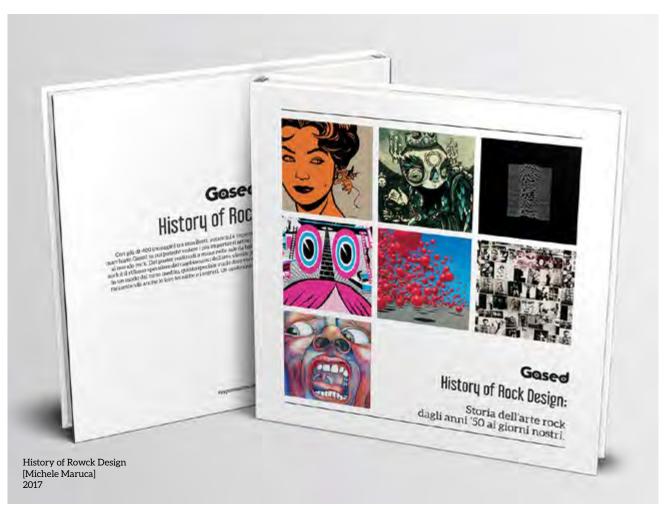
History of Rock Design è un libro nel vero senso del termine. Un libro concepito con l'intenzione di raccontare qualcosa, qualcosa come la storia del rock e delle persone che le hanno dato un'immagine. Partendo da umili tipografie degli anni '50 fino ad arrivare ad artisti contemporanei come **Emek**, si è raccontato con occhio critico i personaggi principali di questo medium visivo.
Il progetto nasce come pubblicazione fittizia della rivista **Gased**, di mia ideazione e realizzazione, per l'esame di Design dell'Editoria di Francesco Mazzenga. I testi all'interno si focalizzano sull'aspetto grafico e tecnico delle immagini e degli artisti raccontati, con segreti del mestiere e interviste a corollario.

Ogni pagina è scandita da immagini e didascalie che raccontano i segreti e la biografia dell'artista mostrato, senza tralasciare delle note a margine in cui è descritta l'opera e la posizione sulla pagina. Tra queste pagine chiamate tecnicamente *intercapitoli*, sono inserite delle sezioni di approfondimento, utilizzate con la funzionalità di divisione interna. Queste presentano una impaginazione simile a quella degli intercapitoli, ma con accortezze grafiche che gli permettono di dare uno stacco visivo, in modo da non rendere la lettura monotona. Inoltre, per convenzione, queste pagine presentano una mole di testo più ampia rispetto a quella delle didascalie, essendo per l'appunto materiale d'approfondimento. I sette capitoli principali sono caratterizzati dall'assegnazione di un colore ciascuno, colore che va a definire la tonalità di ogni elemento grafico all'interno del sopraccitato. Nella doppia pagina di introduzione al capitolo è presente una titolazione e un'immagine realizzata con effetto a mezzatinta, creando così un effetto di texturizzazione.

Wish You Where Here (Retro)
Pink Floyd
[Hipgnosis]
1975

Non essendomi mai approcciato ad un progetto così tecnicamente complesso e vasto, ho dovuto adottare delle misure sempre diverse per superare le problematiche comuni a tanti altri progetti di questo tipo, come il materiale testuale, quello visivo, la gestione del flusso di lavoro ed infine i procedimenti di stampa e di rilegatura, per rendere tutto il più professionale possibile. Insieme a queste problematiche, ho dovuto ideare un sistema di elaborazione delle immagini scansionati che mi permettesse di lavorare con immagini sempre pulite, andando a ritoccare quelle irrimediabilmente distrutte dal passare del tempo. Tutto questo non sarebbe stato possibile senza le mie conoscenze pregresse, maturare in tre anni di Accademia. Uno dei punti più importanti della tesi è sicuramente l'originalità del progetto. In Italia le pubblicazioni di questo tipo sono davvero esigue, ad ora ne esiste solamente una nella grande distribuzione. Da questa considerazione, ho avuto l'idea di portare il primo libro in Italia che parlasse di questo medium con occhio critico e improntato al design, coadiuvato da pubblicazioni estere che mi hanno dato molto materiale da cui attingere. Il progetto soffre di un problema intrinseco, non risolvibile, che consiste nell'impaginazione molto schematica dei contenuti. Questo è dovuto alla sua natura di saggio d'arte, in cui si tratta per lo più di mostrare illustrazioni, commentandole. Per rispettare lo spazio dovuto alle immagini, ho dovuto

"Tu compreresti un disco solo per la copertina?"

History of Rowck Design
[Michele Maruca]
2017

ridurre all'osso la grafica, limitandomi ad un lavoro di impaginazione nel senso stretto del termine. Se questo è da considerarsi un contro del mio progetto, in un'ottica più ampia può essere considerato un pro. Creare questi "limiti" tecnici al mio lavoro è stato propedeutico al trovare degli schemi che mi permettessero di inserire gabbie di testo e immagini in equilibrio tra loro. Inoltre, cercare di essere il più originale possibile (dove le altre pubblicazioni rivali applicavano tutte lo stesso stile di impaginazione e di grafiche dei contenuti), mi ha permesso di adottare delle soluzioni particolari, come delle pecette a segnare la sezione di approfondimento. Per completare l'approccio professionale da me adottato, non posso escludere le revisioni sostenute con il mio relatore, Stefano Mosena, che mi ha dato utili consigli su come stendere il testo, incorporando le annotazioni e le didascalie al link dell'immagine, permettendomi di elaborare un file di testo più leggero in visione anche di gestione del flusso di lavoro più semplice, avendo già disposti tutti gli elementi su pagina.

Michele Maruca
Graphic Designer - Illustratore

behance.net/michelemaruca
issuu.com/michelemar

MADE WITH PAPER

di Sara Mastrantonio

L'ARTE DELLA CARTA E I LIBRI POP-UP

Il mondo del ***Pop-up*** nel nostro paese non è particolarmente conosciuto ne sviluppato come in altri.
Prova ne è che in lingua italiana non esistono praticamente nè manuali nè libri-esempi. I testi reperibili sono per lo più in inglese e lo stesso vale per i tutorial in rete, tutt'al più se ne trovano in spagnolo o altre lingue. Testi come: *Pop-Up!: A Manual of Paper Mechanism*, di Duncan Birmingham o come **Elements of Pop Up** di James Diaz e David A. Carter, si trovano facilmente nelle librerie web, come altri, tutti acquistabili, ma appunto la difficoltà è di capire le spiegazioni che spesso non sono chiare neanche tradotte in italiano.
Sara Mastrantonio ha svolto un grande lavoro di ricerca su questo fronte, di traduzione e di analisi. Questa ricerca era iniziata con un suo piccolo capolavoro presentato per l'esame di Editoria d'Arte, il libro pop-up di *Mary Poppins*. Un prodotto interamente manuale e condotto con perizia, attraverso prove interminabili, testando gli spessori, le qualità, gli attacchi, i movimenti e le grandezze.
In questi libri il meccanismo deve essere perfetto ogni millimetro, ogni mezzo grado d'angolo, ogni decimo di spessore può risultare decisivo.
Il libro centrale di questa tesi è Il ***Meraviglioso mago di Oz,*** celebre romanzo del 1900 di L. Frank Baum.
Sara seleziona i momenti fondamentali del racconto, ideando una grafica efficace e fresca e dando vita con abilità a meccanismi sorprendenti. Ci propone inoltre un testo teorico che ci accompagna nel mondo della carta artistica e nel cui interno, oltre alla storia ed ai riferimenti, troviamo un'infografica ed una grafica illustrativa per nulla scontata. Vi è poi una carrellata altrettanto non usuale su alcuni autori e tecniche più diffuse e ancora attraverso la sua passione per la tattilità, un campionario di tipologie di carte trovabili in commercio. Infine,una terza edizione, cioè un sintetico manuale, in italiano, sulle forme base della tecnica del pop-up, che con altri mezzi e budget potrebbe trasformarsi nel primo manuale esaustivo del nostro mercato editoriale.

Massimo Arduini

MADE WITH PAPER ci introduce nel mondo della paper engineering e delle sue applicazioni artistiche.

Il libro inizia con un breve viaggio storico sulla nascita della carta che dà valore ad una seconda sezione in cui vengono descritte alcune delle più belle e più famose tecniche di intaglio e piegatura provenienti dall'antica cultura orientale, fino ad arrivare alla complessa arte del Pop-Up. Un intero capitolo è dedicato ai grandi artisti internazionali che lavorano in questo settore.
Per finire uno sguardo al futuro e alla versatilità del libro pop-up, prendendo in considerazione due modi per aumentare l'interattività di questo prodotto editoriale con l'utilizzo delle nuove tecnologie; ad esempio, con la realtà aumentata il libro cartaceo potrebbe assumere una multimedialità, oppure trasformando il libro in un Epub3 interattivo, le illustrazioni potrebbero prendere vita anche attraverso uno schermo e il libro acquisterebbe elementi aggiuntivi quali il video e l'audio.

POP-UP

Questo libro è un supporto a "Made with paper", cioè un piccolo manuale di tecniche base per iniziare a costruire pop-up. Questo prodotto più pratico, è una raccolta di spiegazioni tecniche tradotte dall'inglese dei pochi libri che sono riuscita a trovare sull'argomento, unite a ciò che io ho potuto capire facendo prove su prove per costruire i miei libri. In più, grazie alla tecnologia del qr code, ho potuto fornire anche un modello da stampare e ritagliare di ogni forma spiegata.

Il Mago di Oz

di Sara mastrantonio

La costruzione di un libro Pop-Up non parte subito dall'assemblaggio dei meccanismi di carta, anzi, prima di tutto bisogna fare propria la storia che si vuole raccontare, reinterpretarla secondo il proprio stile e la propria fantasia per raccontarla il meglio possibile. Io parto sempre dal testo, lo studio e lo rielaboro perché conoscerlo bene è fondamentale per fare un buon lavoro di sintesi, per selezionare i momenti fondamentali della storia e ridurre al minimo il numero di pagine, che se troppo elevato, potrebbe compromettere il perfetto funzionamento dei meccanismi (si consideri che i libri pop-up non superano quasi mai le 10 pagine) . Dopodiché si parte alla progettazione della struttura del libro: bisogna tener conto che un libro pop-up ha bisogno di pagine doppie per poter nascondere i vari meccanismi e quindi le pagine non verranno stampate in doppia facciata, ma solo sul fronte per poi essere incollate insieme.

I meccanismi dei pop-up vanno progettati a mano e solo una volta ultimato il prototipo si potrà passare alla stampa su cartoncino del progetto in digitale. Nel mentre, bisogna anche creare la base stampata del libro che successivamente ospiterà gli elementi di carta e perciò sarà dotata di tagli per l'inserimento dei vari meccanismi.
Infine l'assemblaggio dei pezzi e l'incollatura delle pagine sono processi che vanno eseguiti in parallelo e una volta terminati si potrà unire l'intero blocco dei fogli alla copertina, stando attenti a lasciare libero il dorso per permettere una più flessibile apertura del libro.

MS
Sara Mastrantonio
GRAPHIC DESIGNER
mastrantoniosara93@gmail.com

reflection magazine
QUANDO A LEGGERE SONO LE MANI

DI VALENTINA PROIETTI

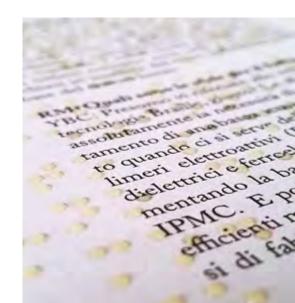
Non è errato dire che di riviste ne è pieno il mondo. Magazine che trattano i più svariati argomenti, riempiono ogni giorno gli scaffali delle edicole cittadine, passando senza problemi dagli argomenti più classici e scontati, a quelli più innovativi e meno sdoganati. Riviste di settore, con contenuti informativi generali e tante altre. Quasi impossibile trovare qualcosa che non sia stato già creato ed affrontato, raro imbattersi in qualcosa del tutto nuovo e mai visto prima. Infrequente, ma non del tutto impossibile. Uno dei motori alla base del mio progetto di tesi, è stata proprio la ricerca del nuovo e del totale, facendo del magazine un mezzo per poter abbracciare non solo i più svariati campi di interesse, ma anche la totalità del pubblico a cui è destinato il prodotto. Potrebbe sembrare un concetto sentito e risentito, a meno che non si ponga l'accento su un punto in particolare: le riviste che troviamo in edicola, non sono mai davvero per tutti. Anche il prodotto più semplicistico e meno curato, tende inevitabilmente a tagliare fuori una nicchia importante di persone. Un numero che non pesa di certo sulle vendite, ma che ci allontana dal concetto di vera globalizzazione e che sfiora pressappoco i trecentoquattordici milioni, numero più, numero meno. Per questi motivi e anche più, nasce **Reflection Magazine**.

Reflection è una rivista unica nel suo genere, termine che non viene usato a caso o per vanto, ma perché di prodotti editoriali di questo tipo ne è il primo ed unico prototipo. Reflection Magazine si presenta come la sola rivista al mondo, ideata, pensata e strutturata per vedenti e non vedenti. L'idea nasce praticamente per caso, vivendo ogni giorno (in maniera personale, ma indiretta), una realtà in cui le capacità visive non sono così scontate come spesso ci ritroviamo a pensare. Il magazine punta prima di tutto a cercare di riunire due realtà che hanno fino con il tempo per allontanarsi. Un po' per paura, un po' per disagio, un po' perché la società stessa pensando a delle soluzioni dedicate, non ha fatto altro che marcare una già delicata linea di confine.

Lo scopo del mio percorso di tesi è proprio quello di arginare le differenze ribaltandole a punti di forza, creando un percorso sensoriale, tattile e visivo al tempo stesso, puntando all'integrazione emotiva di ogni lettore. Il prodotto è suddiviso in sei sezioni totali: tecnologia, scienza, attualità, cultura, design, arte e fotografia, che insieme, ne formano una. Le sezioni sono distribuite per gruppi di due su un totale di tre riviste mensili, ognuna della quali è composta da articoli di lunghezza variabile, con strutture grafiche pensate appositamente per risolvere il problema della lunghezza e ingombranza dei testi Braille. Uno degli ostacoli più importanti che mi sono ritrovata ad affrontare durante la fase progettuale è stato proprio la corrispondenza tra i due diversi metodi di scrittura. Infatti, pur essendo il linguaggio Braille adatto anche alla decodifica dei testi più

In apertura:
immagine ravvicinata del metodo di stampa a riporto di colore, in cui è possibile notare chiaramente la tattilità della rivista Reflection.

Sopra:
sovrapposizione della stampa tradizionale e della stampa a riporto di colore per uno degli articoli della sezione scienza.

complessi, rimane un mezzo per reperire informazioni molto ingombrante: una pagina in nero (stampata quindi in versione tradizionale), corrisponde pressapoco a quattro pagine Braille. Questo particolare non da poco, mi ha gettata da subito sullo studio di diversi layout che portassero a quel necessario equilibrio tra le parti. L'uso di molte foto in ogni articolo o anche quello di immagini a doppia pagina si è rivelato un valido aiuto per la soluzione finale. Il testo riesce ad amalgamarsi perfettamente nell'insieme, con impaginazioni a doppia o tripla colonna, scorrendo a volte vicino a volte sopra le immagini, creando un senso di dinamismo ed equilibrio che non appare minimamente forzato, ma del tutto naturale. Per quanto la fase progettuale abbia portato con se problemi non indifferenti, risolti poi tra prove, errori e ribaltamenti totali del progetto iniziale, la fase di stampa si è rivelata senza alcun dubbio la più delicata. Essendo la rivista ricca di immagini e dovendo il testo Braille scorrere a cascata sopra di esse, stampare con il tradizionale metodo ad impressione era praticamente impensabile. Il sistema implica l'uso di matrici per la riproduzioni dei testi, che spaccano letteralmente la carta, portando non solo ad un degrado dell'immagine, ma anche ad un possibile illeggibilità del testo in nero. Per questo, il secondo metodo di stampa, quello a **riporto di colore**, si dimostra invece adatto ed efficace per quello che vuole essere Reflection Magazine. Questo metodo consiste nell'uso di un liquido resinico trasparente che una volta solidificato, riproduce perfettamente i puntini del Braille, evitando l'antiestetica spaccatura della carta e lasciando che il testo nero rimanga perfettamente leggibile. I metodi di stampa offerti dal mercato, sono però molto rari sul territorio italiano e questo ne comporta anche un prezzo considerevolmente alto.

Reflection Magazine, così come ogni altra rivista tradizionale, si avvale anche di una sua versione digitale, strutturata per fare in modo di sfruttare al meglio le novità presenti da poco sul mercato. Grazie alla collaborazione con il ricercatore Senior della NASA, Yoseph Bar-Cohen, sono venuta a conoscenza di un particolare tipo di tablet che permette, tramite l'uso di polimeri elettroattivi, di ricreare i classici puntini Braille su schermi touch. Reflection è stato un percorso lungo, che mi ha portato ad affrontare e a vivere il mondo dell'editoria in maniera del tutto nuova, spingendomi a notare e a mettere accenti su particolari che spesso vengono ritenuti insignificanti, ma che mi permetteranno senza alcun dubbio, di poter affrontare lavori futuri con attenzione e visione del tutto diversa. Reflection si dimostra come un percorso destinato a portare per la prima volta a qualcosa pensato per tutti.

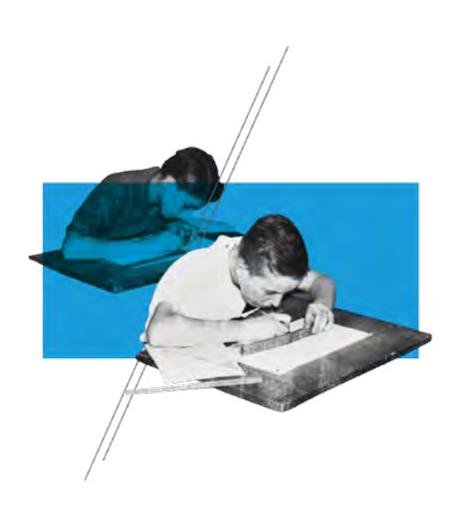
Sotto e di fianco:
immagini dei testi, in cui si evidenzia come i due metodi di stampa, seppur diversi, non intralcino in alcun modo né la lettura tattile né quella visiva.

*

Vivi il più possibile nel punto di mezzo fra tutti gli opposti:
è lì che dimora lo Spirito Infinito.
Ogni cosa nella Creazione è duale.
È così che l'Uno è diventato molti.

Kriyananda

{ La vetrina degli studenti }

*

Carolina Bacci

Grafica - Illustrazione

caro.bacci@gmail.com

carol.bacci

carol.b96

Carolina Bacci

COLORI E MASCHERE
DAL 29 FEBBRAIO AL 15 MARZO
CA' REZZONICO
MUSEO DEL SETTECENTO VENEZIANO

ABCDEFGHI
JKLMNOPQ
RSTUVWXYZ

MARTINA MARCONI

- Graphic Designer
- Illustrator
- Photographer
- o6/o5/94
- Roma
- Marconigrafica@gmail.com
- Instagram: Marconidesign_
- Behance: www.behance.net/marconimartina

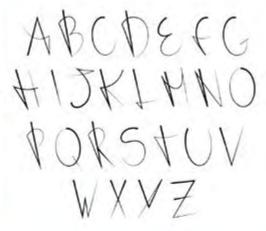
NOTES
IL MENSILE CHE TI ARRICCHISCE LA VITA
NAUTILUS
SANTA MARIA ANTIQUA
FUJITSU
AEREOMOBIL
Leo Lionni
Guizzino
L'evoluzione
è innovazione

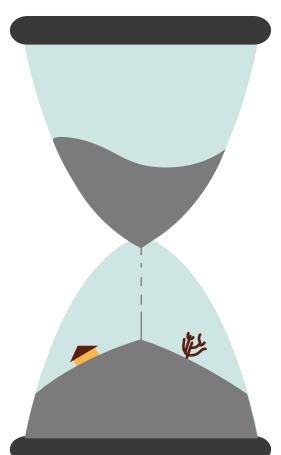
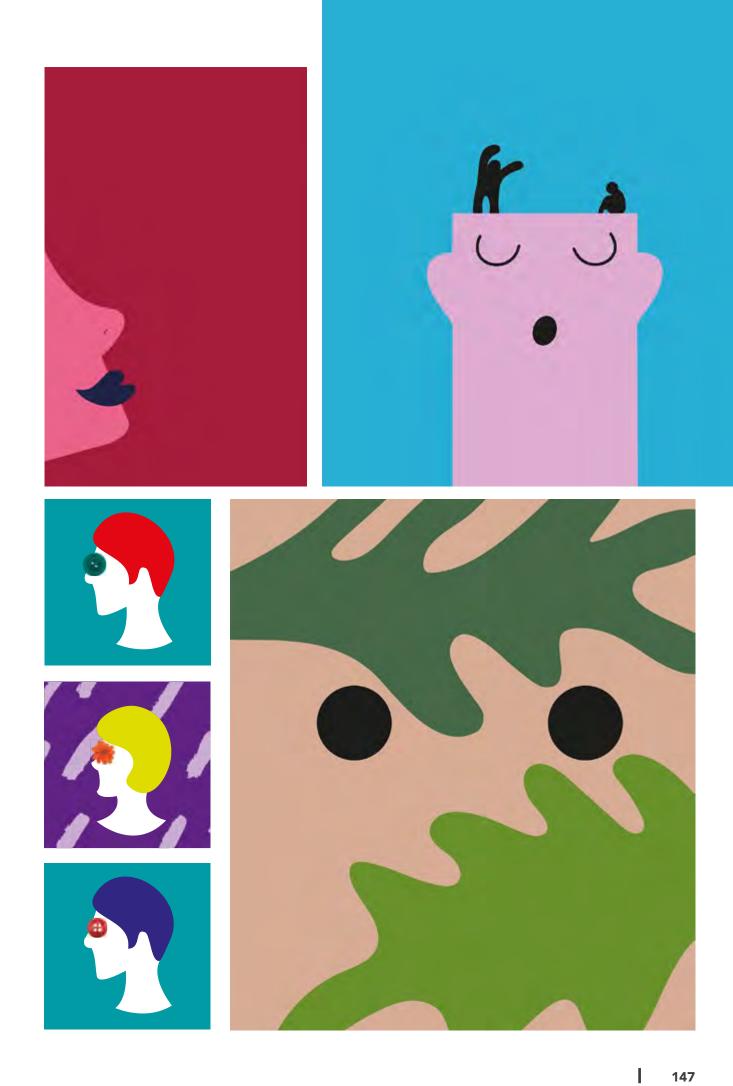
Moscato Beatrice

graphic designer and photographer

beatrice.moscato1996@gmail.com

+39 3273505032

beatrice moscato

BRENDA DEL ROSSO

brenda.delrosso@hotmail.it
3461039098

Ilaria Clementi

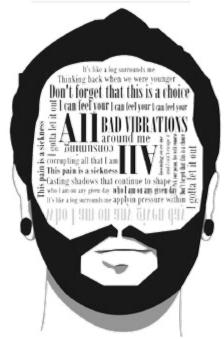
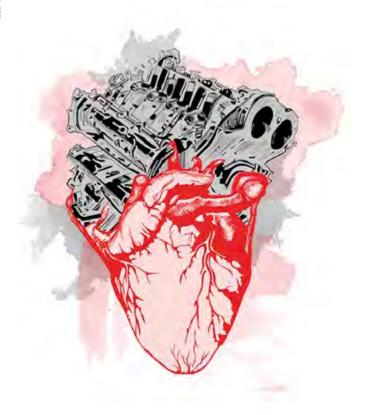
Illustratrice - Graphic designer

SPREMUTA DI MELOGRANO KING
Unico, dolce e succoso
KING

YEAA
Young European Artists Award

YEAA

WORLD
Stranger Things

OMIA
LABORATOIRES

Gloria Nelli

Graphic Designer & Photographer

glorianelli@hotmail.com

329 988 5283

Gloria Nelli

Casa
Bonomelli

Summer

PROVALO
SUBITO!!

Una lacrima
sul Viso

DE-

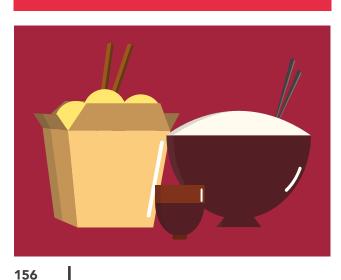
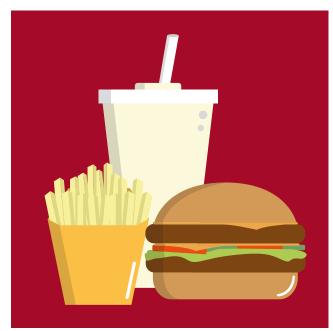
SIGN-

Designer - Roman Kisilov / **Mail** - roman.kisilov@libero.it / **Phone** - 377 54 57 783

valentina desanctis

illustratrice
graphic designer

3495758862

valentina.desanctis22@gmail.com

JESSICA GRANDOLA
PHOTOGRAPHER ILLUSTRATOR DESIGNER

Hello!

I'm Jessica Grandola I'm 23 years old and I'm a student of Editorial Graphic at the Accademy of Fine Art in Rome.

I enjoy communicating through images, because are powerful means of communication, and it is in visual communication and photography that I seek my field of action as a professional and artist.
I love my job because it allows me to express myself through different shapes, color and styles. When I work on a graphic or photographic project I try to keep all element simple, because I like to get the maximum comunication with the minimal element.
In my opinion a photographer job is much more than taking just a picture, is creating and capturing composition, to show the world what the human eye can't see.

For any further information, please don't hesitate to contact me.

Best wishes,
Jessica

CONTACT

E-MAIL
grandolajessica@gmail.com

PHONE
333 730 8679

FACEBOOK
Jessica Grandola

INSTAGRAM
grandolajessica.creative

BEHANCE
behance.net/GrandolaJessica

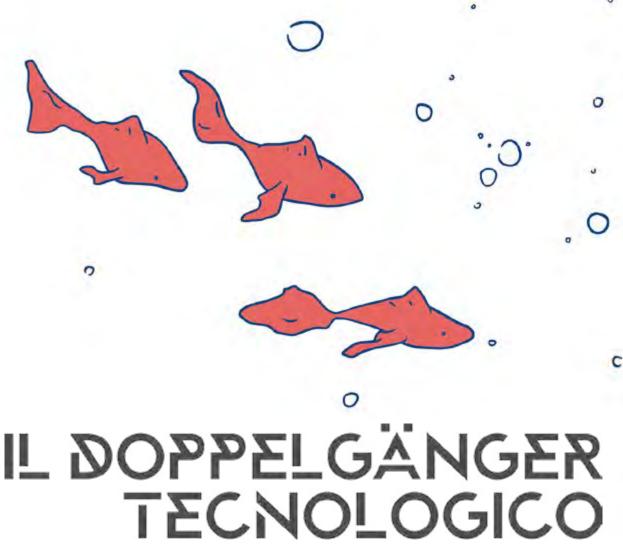
*

Bene e male sono concetti
molto difficili da spiegare o capire.
Sono sicuro che il male esiste,
ma è difficile da isolare.
Bene e male si intrecciano
ed è impossibile separarli.
Essi non sono completamente opposti
ed infatti uno è spesso l'altro.

Keith Haring

{ Riflessioni }

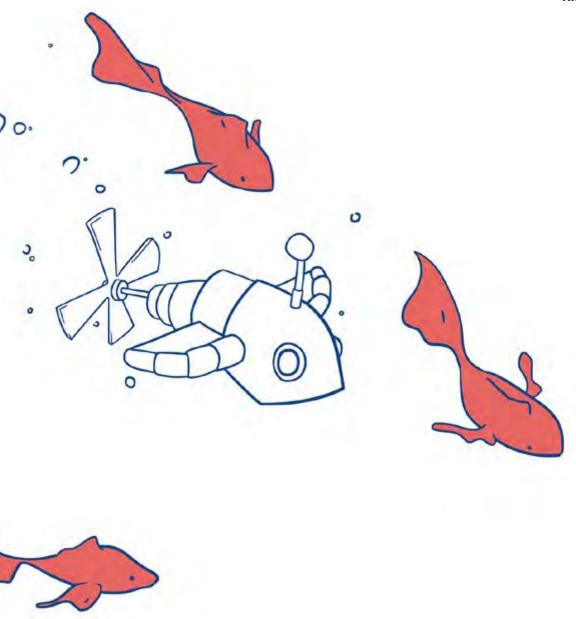
*

IL DOPPELGÄNGER TECNOLOGICO

PROIEZIONE DI UNA VERTIGINE ESISTENZIALE

Di Elena Giulia Rossi

L'esistenza e l'immagine di un doppio, un altro da sé è compagno dell'intera esistenza. Bene/male, vita/morte, razionale/inconscio, sono condizioni opposte costituite nella nostra identità biologica, tanto quanto lo è la necessità innata di materializzarli attraverso i canali percettivi, di tradurli in immagini: riflesse nell'acqua, nello specchio, nell'incarnazione di un sosia, come racconta la tradizione letteraria e folkloristica in cui spesso trovano sfogo ossessioni e patologie dei loro autori nella difficoltà di relazionarsi con il proprio doppio, il *doppelgänger*.

Significati ed interrogativi si moltiplicano con il moltiplicarsi di spazi e dimensioni oltre la nostra, quella stessa pluridimensionalità che aveva messo in crisi il quadrato, protagonista del romanzo fantastico di Flatlandia (1884), abitante del mondo bidimensionale, quando l'aveva intuita dopo aver scoperto la terza dimensione (impossibile anche solo da immaginare).
In questo irradiamento dello spazio e del tempo l'unicità del doppio si moltiplica, materializzato *nella* e *dalla* tecnologia, estesa nella pluri-dimensione di cui è, essa stessa, autrice.
L'immagine riflessa del soggetto in fotografie e video, si è rivelata tanto più deviante quanto più sofisticata è la tecnica che la riproduce, in grado di nascondere doppi molteplici o frammentati, secondo i punti di vista. L'arte si è spesso divertita ad impiegare la tecnologia per stuzzicare la percezione, e rendere così percepibili, in forma esperienziale, realtà molteplici.

Interface (1972) dell'artista americano Peter Campus (1937) accoglieva lo spettatore in una stanza buia, al centro una lastra di vetro collocata in modo tale da riflettere l'immagine di chi entrava. Una videocamera a circuito chiuso riprendeva lo spettatore per proiettarlo sul vetro da una diversa angolazione così che immagine riflessa e immagine proiettata si trovassero fianco a fianco (o leggermente sovrapposti, a seconda della posizione dello spettatore nello spazio). Questa moltiplicazione del doppio creava così un disorientamento, una *vertigine spaziale*.

Negli stessi anni di instancabile sperimentazione, l'artista e architetto americano Dan Graham (1942) nell'installazione *Present Continuous Past(s)*, del 1974, univa specchio e video per materializzare il doppio di spettatori e spazio su più piani temporali: il presente, quello riflesso negli specchi attentamente studiati nella loro angolazione e distanza dalla video camera; il passato, visualizzato sul monitor dalla trasmissione di spazio e spettatore/i con un ritardo di otto secondi rispetto alla ripresa, e il present-continuous – past(s) del titolo, ovvero il sovrapporsi delle temporalità molteplici, quando le condizioni permettevano di visualizzare l'insieme di spazio e spettatori nel tempo presente (riflesso dagli specchi) e passato (trasmesso da monitor in differita), riflesso anche questo negli specchi. La vertigine spaziale si estendeva anche alla dimensione temporale.

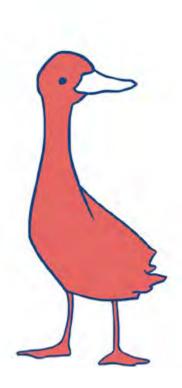
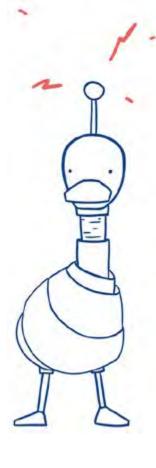
Frammentazione e presenza costante nel presente, hanno anticipato quella relazione di circolarità tra *pre* e *post* che il teorico finalndese Erkki Huhtamo attribuisce alla condizione post-digitale presente e quella continuità e simultaneità di più tempi riconosciuta dal teorico statunitense Peter Lunenfeld nel termine *unimodernism*, in sostituzione delle (ab)usate definizioni di *post-digital* e *post-internet*. La sorveglianza, altro parametro che definisce la nostra epoca, è un'altra componente di cui tener conto nella materializzazione del doppio. Se il doppio dell'immaginazione letteraria compariva come un'ombra e seguiva il suo alter ego, il doppio tecnologico sorveglia, ma inscrive nei suoi geni anche la condizione di consapevolezza di essere sorvegliato.

Mentre l'arte sperimenta nuovi modi di vedere e la fantascienza viaggia in più dimensioni, la fantasia diventa realtà. Clonazione, biologica e robotica, è ormai una realtà concreta, grazie al progresso dell'ingegneria genetica in grado di intervenire sul codice del DNA, e a quello dei software da cui poter generare Intelligenze Artificiali che si relazionano con l'uomo in

un rapporto sempre più osmotico. Il *doppelgänger* emerge dal mondo delle ombre in carne ed ossa e la realtà appare sfocata proporzionalmente alla sua vicinanza. Oltrepassare ogni limite del possibile, costringe a cercare nuovi parametri per riformulare un'etica della coscienza che possa calzare il nostro tempo.

Organico e inorganico si fondono in una *Natura umida*, in una materia vibrante, preambolo di un futuro post-antropocenico dove l'uomo non è più *misura di tutte le cose*, una direzione degli eventi già in atto ma tutta da metabolizzare. Il nostro *Io* si materializza dal nulla, la sua esistenza viaggia ai confini della vita, vi entra con passo deciso, anche quando si tratta di un robot guidato da un'intelligenza sintetica, come nel caso di Geminoid, il sosia androide di Hiroshi Ishiguro (1963) che viaggia in tutto il mondo tenendo conferenze in sua vece. La capacità di sostenere una conversazione e di rispondere con le stesse espressioni facciali della sua versione biologica hanno spinto più di una persona ad interrogarsi su chi dei due fosse l'originale. L'idea di costruire un androide come "specchio di sé stesso, come chiave per aiutarci a comprendere meglio la nostra natura" trova radici profonde nella religione animista, lente attraverso cui la cultura giapponese guarda alla "vita digitale come una delle tante forme di vita del pianeta […]". Il robot diventa riflesso del sé e, come l'acqua e lo specchio dei tempi antichi, riflette ciò che la nostra coscienza vi proietta, realtà oggettiva e indiscutibile, fino a quando rimane inscritta nella griglia culturale dalla quale è stata generata. Geminoid presenta così la più recente delle trasformazioni del doppio tecnologico, quella che dalla vertigine spazio-temporale ci inghiotte nella vertigine esistenziale, *doppelgänger* della realtà tecnologica attuale.

ILLUSTRAZIONI ALESSIO CAMPONESCHI

ILLUSTRAZIONE JESSICA GRANDOLA

Arte e scienza.

Complementari più che opposti.

di Dionigi Mattia Gagliardi

Bibliografia

Belting H. (2008), *I canoni dello sguardo: storia della cultura visiva tra Oriente ed Occidente,* Bollati Boringhieri, Torino 2010.
Feyerabend P. K. (1984), *Scienza come arte,* Laterza, Milano.
Gagliardi D. M. (2014), *Estetica dell'avanguardia*, Nodes 3-4, Numero Cromatico, Roma.
Gagliardi D. M. (2016), *Sulla ricerca scientifica in ambito artistico*, Nodes 7-8, Numero Cromatico, Roma.
Lombardo S. (1984), *Arte come scienza. Una barriera di pregiudizi*, Rivista di Psicologia dell'Arte, Prima serie, nn. 10/11, Jartrakor, Roma.
Tatarkiewicz W. (1980), *Storia dell'estetica*, Bompiani, Milano.

La relazione tra arte e scienza è da sempre oggetto di interesse sia di artisti che di scienziati.
Guardando indietro nel tempo, anche in periodi storici non troppo vicini al nostro, troviamo momenti di forte dibattito intorno a questo tema. Fasi di netta distinzione ma anche e soprattutto fasi di commistione (Feyerabend, 1984).
È indubbio il fatto che alcuni grandi artisti della storia dell'occidente venissero considerati, e vengono considerati tuttora, non solo eccellenti artisti ma anche eminenti scienziati: Leon Battista Alberti, Leonardo da Vinci, Piero della Francesca, Filippo Brunelleschi, esponenti del Rinascimento italiano, sono solo alcuni di una lunga lista (Belting, 2008; Tatarkiewicz, 1980). Altrettanto importante è la ricerca di molti artisti del secolo scorso che, attenti alle nuove scoperte in ambito percettivo, psicologico, scientifico, meccanico, hanno portato avanti ricerche di notevole importanza nell'ambito dell'estetica scientifica (Gagliardi, 2014; Lombardo, 1984).
Non bisogna però nascondere il fatto che oggi questa relazione è osteggiata da molti, anche tra gli specialisti, preferendo alla ricerca metodologica e sperimentale, l'inspiegabilità e il mistero del fatto artistico.
I temi dell'opposizione distinguono da un lato l'artista libero creatore, artefice di volontà inspiegabili, genio dalla nascita che agisce senza metodo, rispondendo solo a sé stesso del suo operare; dall'altro lato lo scienziato, con la sua metodologia "troppo fredda", che riduce la realtà in schemi, senza inventare nulla di personale, che impoverisce l'oggetto di studi per analizzarlo. Si tratta di posizioni banalizzanti e povere di contenuto, lungamente sviscerate da detrattori tradizionalisti, ma che non corrispondono alla realtà dei fatti (Gagliardi, 2016).
È preoccupante il fatto che nelle facoltà universitarie italiane di storia dell'arte non è dato il giusto spazio a studi e ricerche su questi temi. Ad un'analisi attenta, risulta difficile individuare progetti di dottorato o progetti di ricerca sulla relazione tra arte e scienza. Si possono ancora individuare invece progetti su temi legati all'ispirazione dell'artista, all'interpretazione del critico, ad aspetti simbolici e politici legati all'arte; o addirittura a questioni legate alla mera rappresentazione, o alla riesumazione di temi lungamente trattati e storicizzati.

Ancora più critica è la situazione delle Accademie di Belle Arti italiane, nelle quali a causa della cecità del legislatore, non esistono ancora dottorati di ricerca o programmi scientifici secondo parametri universitari internazionali.
Tutto questo risulta incomprensibile se consideriamo che l'Accademia di Belle Arti nasce proprio dalle tesi di Leon Battista Alberti prima e di Giorgio Vasari poi, i quali consideravano pittura e architettura discipline con forti basi scientifiche (Feyerabend, 1984).
Risulta necessario oggi aprire un dibattito su temi dichiarati e di rilevanza scientifica, ridare dignità alle storiche istituzioni artistiche in base al merito e alla qualità della ricerca, esaltare le eccellenze che in questi anni si sono poste come baluardo in difesa della ricerca scientifica in ambito artistico, reinserendo così l'Italia al centro del dibattito artistico internazionale.

ILLUSTRAZIONE JESSICA GRANDOLA

LA FOTOGRAFIA E I SUOI OPPOSTI

Di Attardi Andrea

Nel panorama delle arti visive, la fotografia è forse quella che contiene il più curioso meccanismo degli opposti. Superato ormai il dualismo pellicola vs digitale, a tutto vantaggio espressivo (nonché commerciale) per quest'ultimo, è la stessa modalità dei pixel che riproduce una serie infinita di opposti: Photoshop e Lightroom, stampanti ink jet e laser, differente resa dei monitor, per non parlare dell'offerta sterminata di carte digital fine art. Al di là di questa moltiplicazione di opzioni, spesse volte confondenti per il semplice appassionato o professionista, rimane però incancellabile un opposto che dura almeno dalla fine della Seconda guerra mondiale: ovvero la decisione di rivolgersi alla fotografia in bianco e nero o a colori.
Vero è che solo alla metà degli anni Settanta la tecnica della fotografia a colori ha trovato la sua giusta consacrazione grazie a una fedele riproducibilità cromatica dei colori; si pensi semplicemente alla mitica pellicola per diapositive a colori Kodachrome, per la quale bisognava attendere intere settimane prima di vederne i risultati dello sviluppo. Prima, dagli anni Trenta fino a tutti i Sessanta, l'immagine a colori era accettata come una restituzione non troppo precisa dei colori che il fotografo aveva visto al momento dello scatto.
Il dualismo bianco/nero o colore è dunque un opposto che si è formato nei decenni a causa di una lenta ricerca tecnica e commerciale per quel che riguarda il cromatismo, la saturazione e le sfumature delle tinte. Ma l'aspetto del quale numerosi studiosi e fotografi non tengono affatto conto, è che la scelta di uno o dell'altro linguaggio è stata condizionata dagli avvenimenti della storia e quindi dalla percezione visiva e psicologica che l'essere umano aveva di questi.

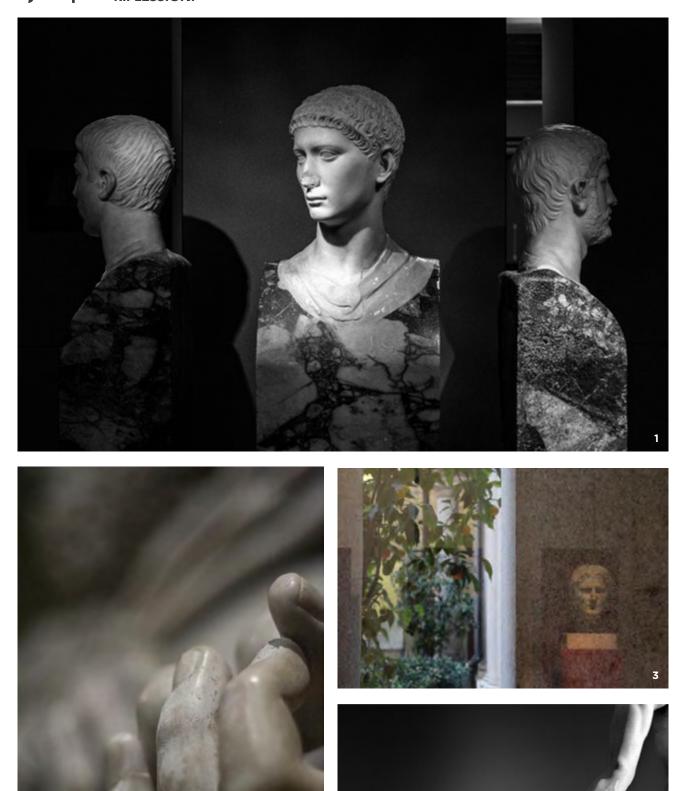
Probabilmente se la fotografia a colori avesse avuto la precisione degli ultimi anni, Robert Capa avrebbe fotografato lo sbarco in Normandia con dei colori che noi possiamo solo immaginare; così non è stato, e qualunque immagine di guerra è connaturata con la nostra percezione del bianco e del nero. Non si poteva pensare ai campi di sterminio nazisti a colori: difatti George Rodger il 27 gennaio del 1945 fotografò Auschwitz-Birkenau a colori. E lo stesso Spielberg girò "Schindler's list" in bianco e nero.

FOTOGRAFIA DI ANGELA PASSANNANTI

Ecco, l'elemento della guerra, cioè della più immane e sciagurata tragedia umana, ha "spostato" il pendolo del linguaggio fotografico verso la scelta del bianco e nero. E non è nemmeno un caso che anche oggi la maggioranza delle immagini dei conflitti sia prodotta in bianco e nero. Questa interazione guerra-bianco/nero/scala di grigi ha altresì fatto da naturale traino all'azione psicologica che tutte le situazioni di povertà e indigenza debbano essere fotografate in bianco e nero. I ricchi, com'è noto, non amano farsi ritrarre, e se proprio ne sono costretti, preferiscono ovviamente l'innocuo conforto del colore.

Cosa c'è, infatti, di più rassicurante di un bel paesaggio autunnale restituito a colori? O di una festa in costume raccontata con uno sgargiante sfavillio di rossi, gialli e blu? Il mare, sinonimo di vacanza e spensieratezza, non può nel nostro immaginario essere grigio. In realtà, quindi, gli opposti tra bianco/nero e colore viaggiano secondo una strategia mentale divisa fra gioia e dolore: un figlio in bianco e nero non si fotografa mai, ma una processione religiosa raramente si vede a colori. Come non si troveranno immagini in bianco e nero nelle sale d'attesa degli studi medici.

Tornando all'importanza del fattore tecnico, certamente il grande vantaggio di una macchina digitale è la sua duplicità di esecuzione a livello di opposti, completamente immediata: opzione a colori di base o scelta monocromatica in bianco/nero. E ancora oggi, in epoca digitale dove si può scattare, vedere e frettolosamente cestinare, il bianco e nero ci parla solo di ferite della nostra anima e del mondo in generale; i colori e la loro ormai impareggiabile vividezza, ci dicono che la vita può e deve avere lo spazio dell'estetica e della serenità. Forse quest'ultima finta e tanto faticosa da raggiungere? Chissà. Intanto scattare immagini rappresenta un'ottima foto-terapia a uso personale, malgrado, come si è visto, gli scherzi e i tranelli dell'inconscio psico-tecnologico. Buona fotografia e buon opposto bianco/nero e colore a tutti.

> “Se la fotografia a colori avesse avuto precisione degli ultimi anni, Robert Capa avrebbe fotografato lo sbarco in Normandia con dei colori che noi possiamo solo immaginare”

1 Giuseppe Cardillo
2 Valentina russo
3 Nicoletta Tempesta
4 Carmen Sorrentino

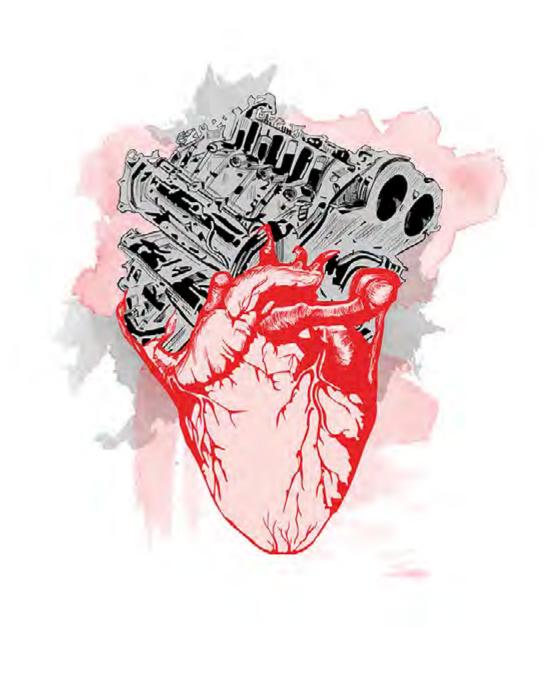
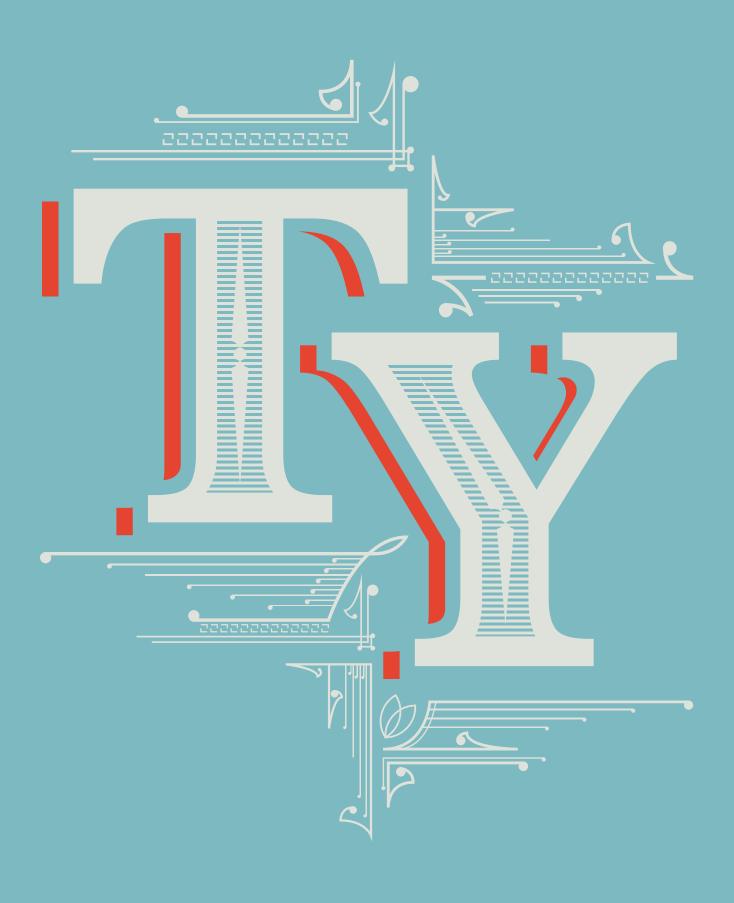



ILLUSTRAZIONE ILARIA CLEMENTI

di Stefano Mosena

BW

DUALISMO ARMONICO

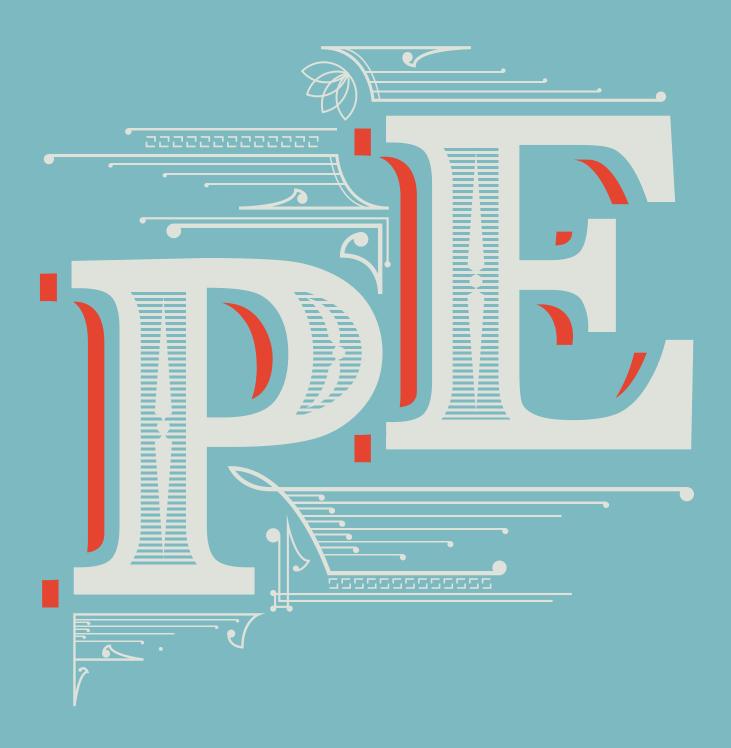
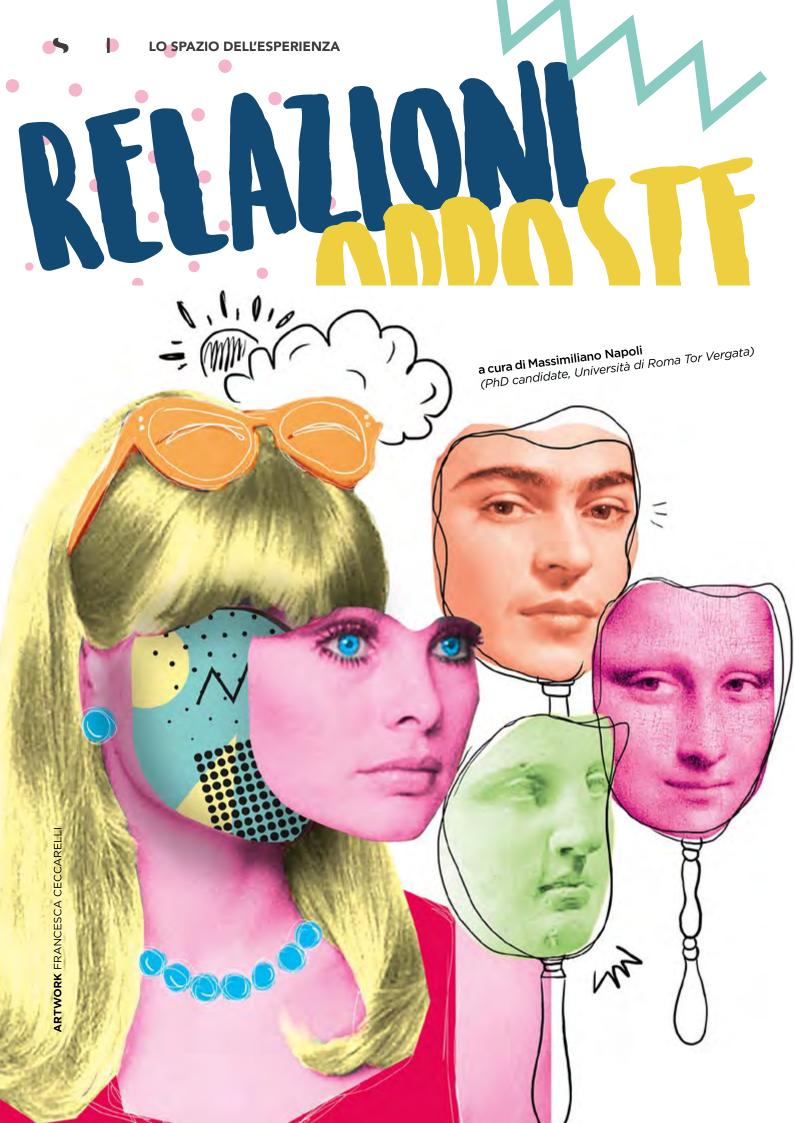
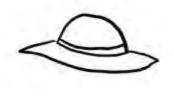
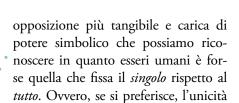
La stampa è per definizione figlia dell'età moderna. Quest'affermazione non può essere confutata, la sua storia tiene il passo con l'evoluzione tecnica e tecnologica dell'uomo a partire dalla sua creazione. Eppure possiamo individuare un prima ed un dopo, un cambio di passo, in realtà si tratta di una nuova pelle infatti la stampa continua da sempre a migliorare il proprio linguaggio, seguendo un percorso lineare, attraverso dei concetti di base. Ad esempio L'offset è sicuramente figlia come tecnologia della litografia. Così come la stampa laser deriva dalla xerografia. Oggi le macchine più evolute tecnicamente usano entrambi i concetti appena espressi coniugando tecnologia e tradizione. Ma facciamo un passo indietro, la stampa nasce e si sviluppa quando l'uomo avverte il bisogno di comunicare o meglio di diffondere dei pensieri dei concetti, furono i cinesi ad individuare la possibilità di stampare "a rilievo" (una stampa a rilievo vede un inciso in negativo ovvero le parti scavate non vengono inchiostrate) mettendo in evidenza le possibilità combinatorie di questo linguaggio. Seguendo questo quanto mai semplice concetto la stampa individuò il suo opposto il bianco. Quest'opposto è fatto di studi disegni, ritmo, linee e curve che servono a definire quello che chiamiamo "bianco tipografico" o contrografismo ovvero lo spazio, l'aria o meglio il bianco del foglio, ed è proprio da questo respiro, dal ritmo dei bianchi dall'interlinea

delle linee di testo che la tipografia fonda il suo lavoro. Le tecnologie hanno sicuramente aiutato questo dialogo tra opposti: il giorno e la notte, in tipografia l'inchiostro e la carta si toccano solo lì dove il carattere disegna il proprio grafismo. Ogni evoluzione tecnologica ha accompagnato questa condizione di "separati in casa", pensiamo all'invenzione della Linotype questa macchina ha segnato un vero momento rivoluzionario portando i tempi di realizzazione di una linea di testo a tempi impensabili con il compositoio, basti pensare che prima dell'invenzione di questa macchina per realizzare il lavoro di una pagina occorreva molto tempo con l'impiego di più persone. Possiamo dire che fino alla morte della linotype la stampa fu dominata dal piombo (sin dai tempi di Gutenberg, inventore della stampa a caratteri mobili) ovvero più che un terzo incomodo il piombo fu il materiale di cui erano fatti i caratteri, opportunamente legati ad altri metalli. Fu una rivoluzione silenziosa quella che portò alla diffusione dei testi scritti, una rivoluzione lenta ma costante. In fondo come detto la tipografia è un linguaggio moderno e come tale ha seguito l'evoluzione tecnologica, dovremo aspettare il 1886 per vedere un nuovo passo per i nostri opposti, infatti un orologiaio Ottmar Mergenthaler presenterà in questa data la sua linotype, invenzione che verrà poi seguita da un altra l'offset; tecnica di stampa derivata dalla stampa litografica la quale lavora secondo il concetto di opposti: grasso e acqua, lipofilia e idrofilia, ancora un altro esempio di opposti dunque. Ulteriori passi nella definizione del rapporto del bianco e del nero di stampa li ritroviamo negli anni relativamente più recenti negli anni 70 con l'introduzione dei primi macchinari elettronici, le prime macchine xerografiche possiamo datarle intorno al 69 questo è stato sicuramente un nuovo grande passo che ci ha portato nel futuro permettendoci di affinare la lettura e la definizione dei caratteri, portando la stampa su un altro livello di lettura. Ovviamente come evidenziato ogni tecnologia lavora attraverso un concetto di opposti, anche nel caso delle tecnologie di stampa laser troviamo delle cariche elettrostatiche che lavorano per opposti. L'ultima finestra è sicuramente legata al mondo del getto d'inchiostro in questo caso non individuiamo opposti, ma si tratta di una tecnologia che nasce per altri tipi di scopi da quelli tipografici presi in esame e quindi è l'eccezione che conferma la regola.

Il senso di questa passeggiata attraverso le tecnologie di stampa è presto chiaro a chi legge, ogni tecnologia di stampa tipografica è legata ad invenzioni precedenti come in un concatenamento testuale le tecniche si ripetono, ritornano, si perfezionano, evidenziando un legame degli opposti, una affinità, un doppio non speculare che è però parte del tutto completando la pagina. Dovremmo riflettere di più su quello che vediamo imparando non solo ad osservare e leggere tra le righe nel vero senso della parola. Per ora ci basta ribadire che ogni stampa ha un codice di lettura contenuto nel suo aspetto e definito da un percorso legato a questo rapporto dialettico tra due opposti, il bianco e il nero.

OPPOSTI

PE

LO SPAZIO DELL'ESPERIENZA
RELAZIONI
OPPOSTE
a cura di Massimiliano Napoli
(PhD candidate, Università di Roma Tor Vergata)
ARTWORK FRANCESCA CECCARELLI

L'opposizione più tangibile e carica di potere simbolico che possiamo riconoscere in quanto esseri umani è forse quella che fissa il *singolo* rispetto al *tutto*. Ovvero, se si preferisce, l'unicità rispetto all'infinito. Ciò che è possibile considerare come unità (*unicum*) è *qui e ora*, presenza possibile da dichiarare e nominare, trascinandola in seno alla Cultura. Ciò che invece è *in-finìtus*, non finito o esente da limitazioni, è l'incommensurabile, privo di segno e perciò al netto della nostra posizione in natura anche assenza, *oggetto extra-culturale* di cui non possiamo dire nulla.

Sicché, parafrasando Edgar Morin, possiamo dire che tra questi due estremi, l'unicità e l'infinito, il mondo cerca di esistere (Cfr. Morin E., *Le vif du sujet*, Seuil, Paris 1969).
E sembrerebbe quasi che questa "opposizione universale" possa finire per rivelarsi in ogni aspetto del mondo, in ogni istante dell'esistenza, dettando le misure della nostra comprensione e quella di altre specie, punteggiando l'esperienza e la relazione fra gli oggetti che la caratterizzano. È attraverso le possibilità oppositive che, probabilmente, siamo in grado di trovare posto nel mondo. Un gioco di opposizioni graduali che fa spessore interpretativo e dunque *luogo di senso*.

Parte della sociologia e antropologia culturale pone il *conflitto* come motore semiotico di ogni comunità umana. Un conflitto che nasce sulla base di determinate opposizioni che non sono più significative per i membri della società. Persone appartenenti allo stesso spazio di vita e che condividono gli stessi principi, cioè, si trovano continuamente e inevitabilmente a rimettere in discussione i significati che caratterizzano la propria esperienza e, dunque, le opposizioni intrinseche alla loro condizione.

Opposizioni che vanno continuamente chiarite e, in qualche modo, codificate per essere comprese e gestite. Perché, come dicevamo, tra l'unicità e l'infinito vi è una *gradualità oppositiva* che fa spessore (fisico e concettuale) e che forse è il principale responsabile del nostro agire significativo.

Aristotele, nel corso della sua opera, distingue il concetto di opposizione in quattro diverse forme radicali: *contrarietà*, *contraddittorietà*, *privazione* e *correlatività*. Forme rimaste pressoché valide ai giorni nostri. In particolare, buona parte della semiotica che fa capo alla Scuola di Parigi ha ripreso quasi fedelmente tale modello, raffinandolo e applicandolo ai contesti contemporanei quasi sempre con successo.

Secondo Aristotele l'opposizione può essere distinta in CONTRARIETÀ, CONTRADDITORIETÀ, PRIVAZIONE E CORRELATIVITÀ

Oggi lo conosciamo col nome di *quadrato semiotico*.

Secondo il padre del *quadrato*, Algirdas J. Greimas, ogni opposizione può essere sviluppata in un quadrato di forme tipiche che presuppongono i diversi gradi di negazione e contemplano potenzialmente ogni sfumatura compresa tra i due estremi dell'opposizione stessa (Cfr. Greimas A.J., Courtés J., *Sémiotique. Dictionnaire Raisonné De La Théorie Du Langage*, Hachette, Paris 1979).

Un esempio classico è quello della categoria MASCHIO/FEMMINA.

Secondo la teoria di Greimas, rintracciamo anzitutto non due ma quattro termini fondamentali che si pongono ai vertici del quadrato: [maschio], [femmina], [non-maschio] e [non-femmina], cui nell'interpretazione tipica della cultura di metà secolo scorso corrispondevano le

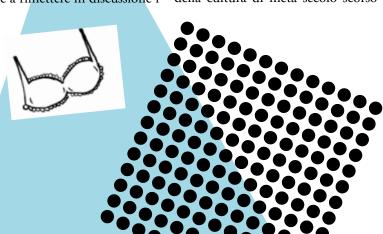



figure di Uomo, Donna, Effeminato e Mannish – o Macha o, meglio ancora, Amazzone [1].

Così, se l'*opposizione per contrarietà* è data dalla coppia Uomo/Donna, quella per *privazione* è data dalla coppia Amazzone/Effeminato. E allo stesso modo ricaviamo l'*opposizione per contraddittorietà* data dalle coppie Effeminato/Uomo e Amazzone/Donna, e quella per *correlatività* data dalle coppie Amazzone/Uomo e Effeminato/Donna. Uomo e Donna sono certamente degli *opposti contrari*, su questo c'è poco da discutere poiché incontra facilmente il pensiero comune. Ma che dire degli *opposti privati* (o, come diceva Greimas, *sub-contrari*) Amazzone ed Effeminato? Di certo la figura dell'Amazzone, *contraddittoria* rispetto alla figura di Donna, non può essere assunta in quella di Uomo ma ne rimane *correlata*. E allo stesso modo, la figura dell'Effeminato è *contraddittoria* rispetto alla figura di Uomo ma *correlata* a quella di Donna. L'arte è piena di riflessioni simili, sebbene molto spesso celate fra le trame dei tratti o inconsciamente manifestate come matrice dei tempi e delle culture.

Ma è forse l'analisi delle figure "intermedie" quella più interessante, a nostro avviso.
Rimanendo sull'esempio proposto, prendiamo il termine medio tra [maschio] e [femmina] che potremmo associare alla figura dell'Androgino: esso si presenta con tratti maschili e femminili al tempo stesso e, di conseguenza, la relazione di opposizione in gioco (la *contrarietà*) è messa in crisi. È la gradualità stessa dell'opposizione che risulta critica, in questo senso. In altre parole, è l'incommensurabile variabilità dell'esistenza a porre il problema dell'opposizione e generare conflittualità. Intorno alla figura dell'Androgino orbitano un insieme indefinito di condizioni secondo cui i termini Uomo e Donna assumono o meno valore. Per tale ragione questo termine è chiamato *termine complesso*.

Diametralmente opposto il termine medio tra [non-femmina] e [non-maschio] che potremmo associare alla figura dell'Angelo: né femminile, né maschile, esso sussume tratti parimenti escludenti. Anche qui, è la gradualità intrinseca alla relazione a mettere in crisi i termini di Amazzone ed Effeminato. Ad ogni modo, la sua nominazione di *termine neutrale* sottolinea il livello di privazione rispetto all'opposizione generale MASCHIO/FEMMINA.

Naturalmente, è possibile ricavare dei termini medi anche all'interno della relazione di *correlatività*. Ad esempio, tra [maschio] e [non-femmina] può porsi la figura dell'Uomo-duro o dell'Uomo-tutto-d'un-pezzo, che ai tratti maschili associa la privazione totale di quelli femminili. E tra [femmina] e [non-maschio] può porsi la

È importante sottolineare che queste analisi e quelle che seguiranno non sono di natura "valoriale", cioè non hanno nulla a che vedere col valore socio-culturale che si assegna a ciascun termine bensì riflettono una struttura logica delle opposizioni che si rintraccia in figure stereotipate, prive di sostanza.

figura della Femme-fatale o della Diva, che ai tratti femminili associa la privazione totale di qualsiasi caratteristica rilevabile nello spazio della mascolinità.

È curioso come, da questa prospettiva analitica, la figura dell'uomo e della donna siano contrarie ma così intimamente legate l'una all'altra, al punto da individuare come "vero uomo" o "uomo tutto d'un pezzo" una posizione logica che definisca chiaramente la privazione dei tratti femmili (e viceversa per la "femme fatale" o la "diva").
Se giudichiamo questo modello sufficientemente rappresentativo del modo in cui tendiamo a gestire le opposizioni e i conflitti, ci accorgiamo abbastanza facilmente di come gli opposti, per natura, siano in realtà meno differenti l'un l'altro di quanto forse non immaginavamo.

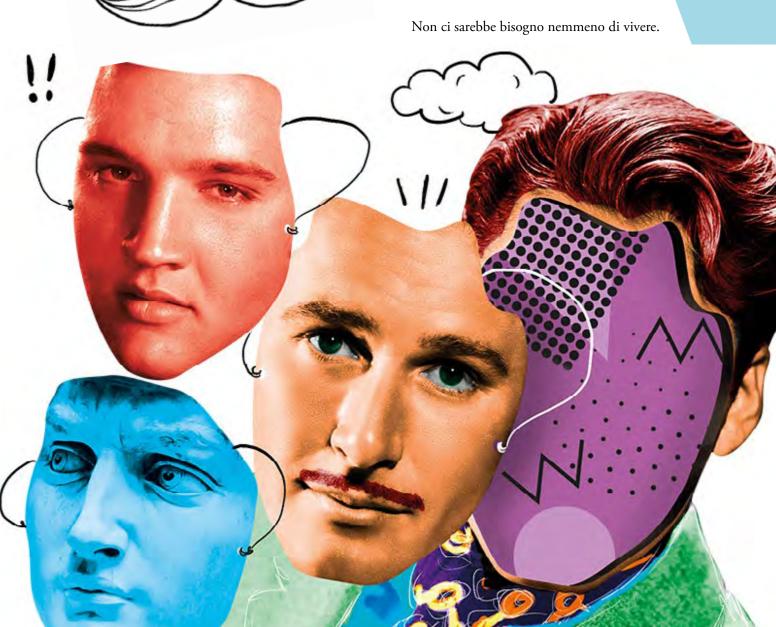
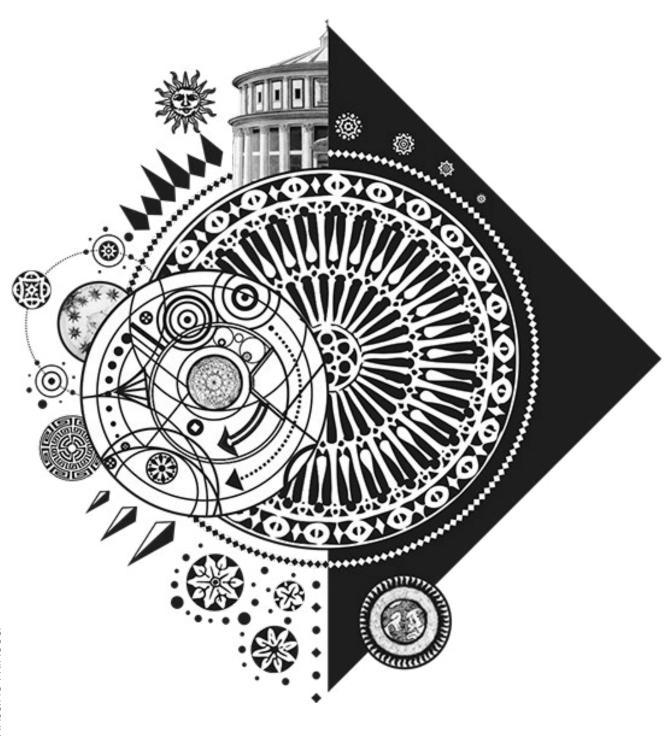
(E, forse, in questo modo l'infinito di cui parlavamo finisce per collassare nell'unicità!)
Ma c'è qualcosa in più.

Secondo quanto abbiamo dichiarato, viene da sé che siamo noi e la nostra condizione, naturale e sociale, a definire energie e direttrici verso l'uno o l'altro termine del quadrato delle opposizioni, verso una o l'altra figura logica. Con i nostri sentimenti, le emozioni più profonde, le angosce, le gioie, i desideri, i sogni. Noi garantiamo quel sommovimento valoriale tra le innumerevoli opposizioni che viviamo, che ci fa scoprire nuove prospettive da cui guardare il mondo e l'esistenza. Noi siamo il polo magnetico in grado di far oscillare quel ventaglio di possibilità tra un termine e il suo opposto, tra complessità e neutralità.

Non dobbiamo ritrarci di fronte all'inquietudine dell'insolubile: se vi fossero soluzioni non ci sarebbe bisogno di quadrati, di termini, di riflessioni, di cultura, di arte...

Non ci sarebbe bisogno nemmeno di vivere.

ILLUSTRAZIONE MASSIMO PRIMUCCI

Il pittore come fisico aristotelico

di Pietro Roccasecca

Leon Battista Alberti inizia il De pictura con una definizione dei rapporti tra matematica e pittura:

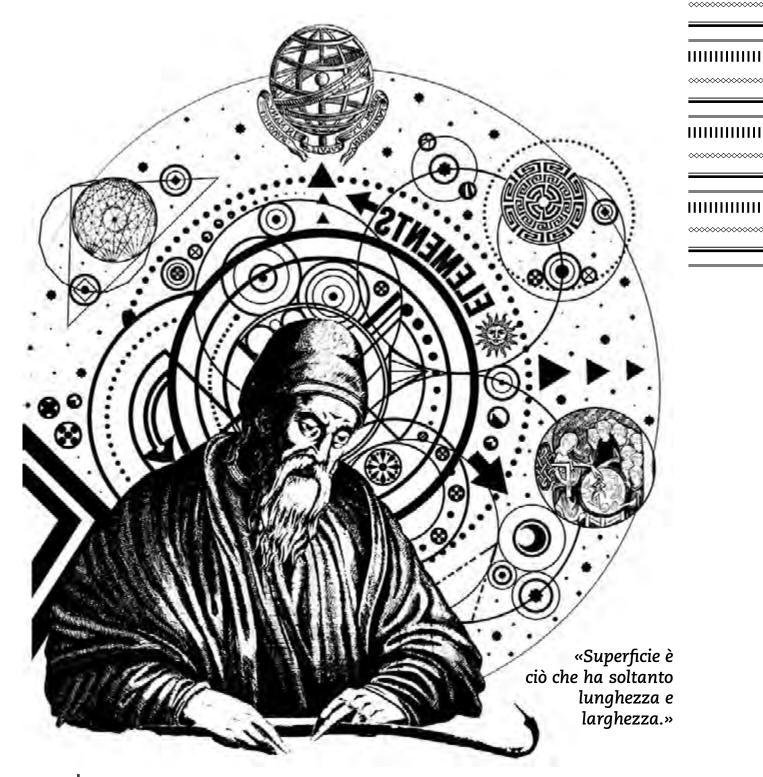
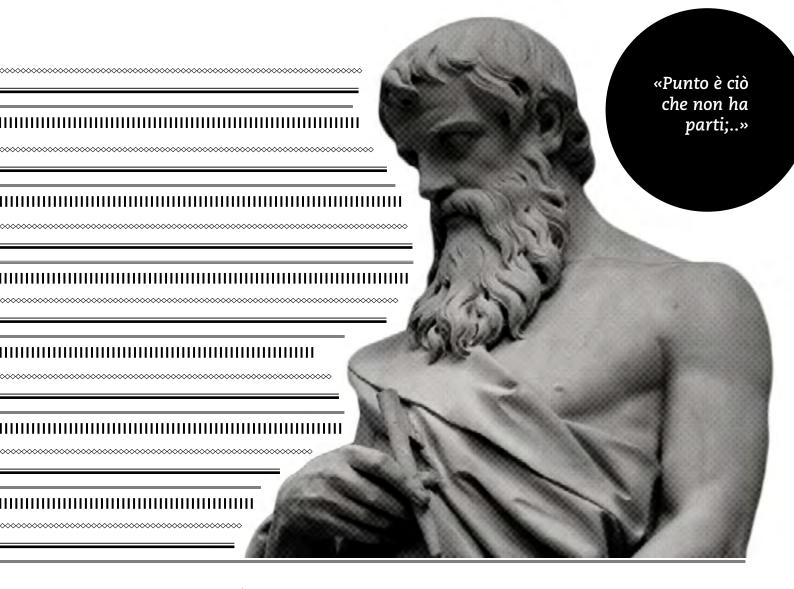
1 [1] Scrivendo de pictura in questi brevissimi comentarii, acciò che 'l nostro dire sia ben chiaro, piglieremo da i matematici quelle cose in prima quali alla nostra matera apartengano, e, conosciùtole, quanto l'ingegno ci porgerà, esporremo la pittura da i primi principi della natura. [2] Ma in ogni nostro favellare molto priego si consideri me non come matematico, ma come pittore scrivere di queste cose: [3] quelli col solo ingegno, separata ogni materia, mesurano le forme delle cose; [4] noi, perché vogliamo le cose essere poste da vedere, per questo useremo, quanto dicono, più grassa Minerva e bene stimeremo assai se, in qualunque modo, in questa certo difficile e da niuno altro che io sappi descritta matera, chi noi legerà intenderà. [5] Adunque priego i nostri detti sieno come da solo pittore interpretati.

2 [1] Dico in principio dobiamo sapere il punto essere segno, quale non si possa dividere in parte. [2] Segno qui appello qualunque cosa stia alla superficie per modo che l'occhio possa vederla. [3] Delle cose quali non possiamo vedere, neuno nega nulla apartenersene al pittore; solo studia il pittore fingere quello si vede. [4] E i punti, se in ordine costati l'uno all'altro s'agiungono, crescono una linea.

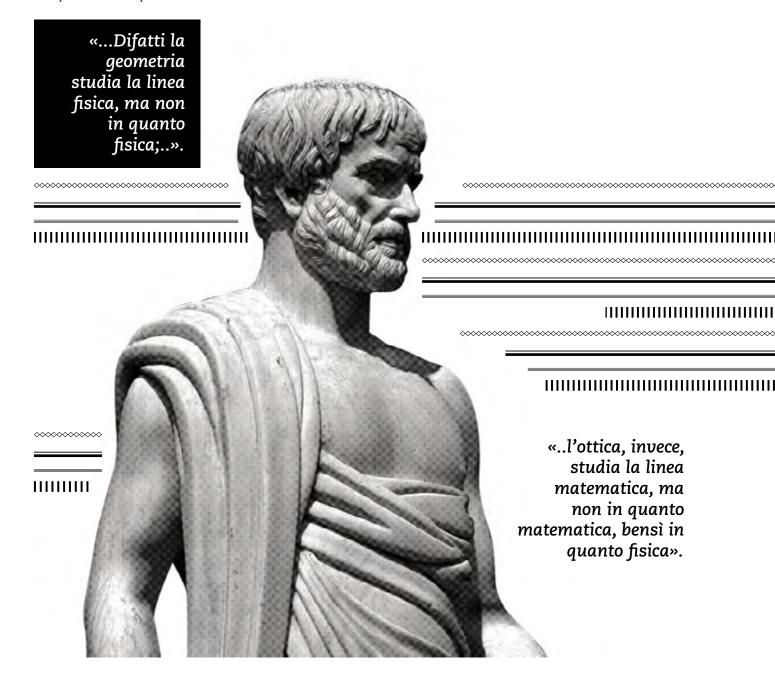
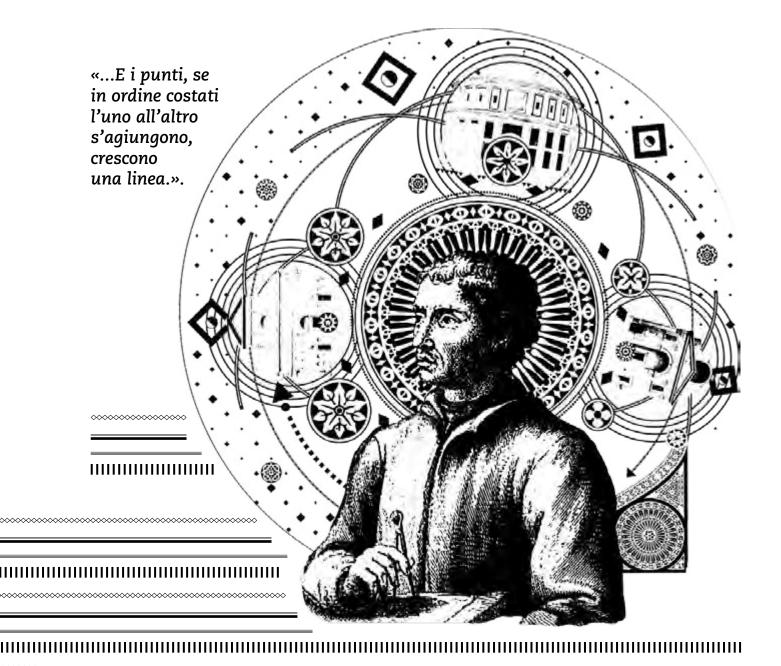
[5] E a presso di noi sarà linea segno la cui longitudine si può dividere, ma di larghezza tanto sarà sottile che non si potrà fendere. [6] Delle linee alcuna si chiama dritta, alcuna flessa. [7] La linea ritta sarà da uno punto ad un altro dritto, tratto in lungo, segno. [8] La flessa linea sarà da uno punto ad un altro non dritto, ma come uno arco fatto, segno. [9] Più linee, quasi come nella tela più fili accostati, fanno superficie.
[10] E è superficie certa parte estrema del corpo, quale si conosce non per sua alcuna profondità, ma solo per sua longitudine e latitudine e per sue ancora qualità.

De pictura, Libro primo, paragrafi 1 e 2.

Il punto, la linea e la superficie sono enti matematici, oggetti dell'esperienza visiva ed elementi della grafica.
Euclide apre gli Elementi di matematica con le seguenti definizioni di punto, linea e superficie:
«I. Punto è ciò che non ha parti; II. Linea è lunghezza senza larghezza; [...] V. Superficie è ciò che ha soltanto lunghezza e larghezza.».
Se il punto non ha parti, come afferma Euclide, significa che non ha quantità, cioè che non esiste materialmente. Il punto matematico è un prodotto dell'immaginazione. Qui si apre un discorso importante che non si può affrontare nello spazio a disposizione, ma solo evocare: i fondamenti della matematica, al pari di quelli della fantasia, si poggiano sulla capacità dell'uomo di immaginare: di produrre immagini mentali.
La linea euclidea è altrettanto immaginaria, poiché non ha larghezza, ed è pura estensione. La superficie che ha solo lunghezza e larghezza e non spessore, invece, è qualcosa che è esperibile in natura: la superficie di un corpo la conosciamo per esperienza visiva, ma ha sempre una terza dimensione, anche se infinitesimale, dunque trascurabile a livello percettivo, come ad esempio, l'epidermide umana.
Riassumendo: il punto non ha dimensioni, la linea ha solo una dimensione e la superficie ha due dimensioni. I tre enti matematici sono immaginari, poiché non esiste nulla che non abbia una terza dimensione, sia pure infinitesimale. La matematica astrae la forma dalla materia.
In generale, la fonte da cui Alberti trae la matematica per la pittura

«Superficie è ciò che ha soltanto lunghezza e larghezza.»

sono gli Elementi di Euclide. È noto che egli ne possedette una copia nella versione di Campano da Novara, la più diffusa, ma non l'unica traduzione, a circolare nel Quattrocento. Noi oggi consultiamo la versione degli Elementi, stabilita da Heiberg alla fine dell'Ottocento, che ha espunto tutte le superfetazioni che nel corso dei secoli si erano aggiunte al testo originario. La nostra versione *«purificata»* degli Elementi è assai diversa da quelle che circolavano all'epoca di Alberti, dense di commenti spuri specialmente nei libri V-VII dedicati alle proporzioni tra quantità e tra numeri. Per questa ragione le diverse traduzioni nei linguaggi contemporanei della redazione degli Elementi stabilita da Heiberg non sempre sono di aiuto per capire il contenuto matematico del De pictura.
A rendere difficile la comprensione di tale contenuto matematico, contribuisce la discussione, attuale nel Quattrocento, ma oggi assolutamente desueta, circa le aporie che si generano applicando alla fisica i concetti euclidei di punto e linea.
L'aver collocato la pittura nel campo delle scienze della natura e precisamente tra le applicazioni della fisica ottica alla rappresentazione visiva, obbliga Alberti a distinguere la posizione teorica del matematico educato sulla tradizione medievale degli Elementi, da quella del pittore, che egli assesta su quella del fisico aristotelico.
L'affermazione che il matematico misura le cose col solo ingegno *«separandole»* dalla materia è un riferimento ad un noto passo della Fisica in cui Aristotele asserisce che il matematico *«opera una separazione»* della forma degli astri dal loro movimento e che le scienze fisiche si occupano in modo antitetico degli stessi oggetti di cui si occupa la matematica. Le scienze fisiche, che *«maggiormente si approssimano alla natura»*, come l'ottica e l'astronomia, scrive Aristotele, si trovano *«in rapporto antitetico con la geometria. Difatti la geometria studia la linea fisica, ma non in quanto fisica; l'ottica, invece, studia la linea matematica, ma non in quanto matematica, bensì in quanto fisica».*[1]
Il pittore secondo Alberti, allo stesso modo del fisico aristotelico, adopera oggetti matematici, come punto e linea, senza separarli dalla materia e per questo usa una *«più grassa Minerva»* che non i matematici, che separano la forma dalla materia.
L'immagine, ad alta densità letteraria, della *«grassa Minerva»* entra in rapporto metaforico con l'idea di concetti matematici non separati dalla materia, che Alberti ha appena introdotto. La Minerva immateriale del punto matematico viene rimpinguata dalla fisicità materiale del concetto di punto come segno che Alberti sta per introdurre. La più *«grassa Minerva»* non corrisponde, come si è scritto, al semplice *«buon senso»*,[2] ma ad una epistème *«sensibile»*, differente da quello immateriale e ideale degli enti «indivisibili» euclidei, ma non per questo meno pregnante filosoficamente.
Nel paragrafo 2 del De pictura la discussione del concetto di punto ci porta nel merito della contraddizione tra enti matematici e corpi visibili, che abbiamo appena descritto. *«Punto è ciò che non ha parti»* è la definizione di punto che si legge negli Elementi di Euclide.[3] Come si è appena detto, nella definizione euclidea, il punto non avendo parti, non ha neppure quantità e quindi non è, a rigore, visibile, ma solo immaginabile. Il punto euclideo quindi è un ente ideale non appartenente al dominio del visibile.

Alberti ebbe la necessità teorica di conferire visibilità al punto senza revocargli lo statuto di ente matematico. Si tratta del cuore della contraddizione tra ottica e matematica. Alberti ne è avvertito, sa bene che ciò che è visibile ha quantità, e così ha parti. Egli ha anche chiaro che la pittura, come scienza del visibile ha bisogno di concetti di punto, linea e superficie che abbiano valore matematico e fisico insieme. A questo fine deve cercare di armonizzare le istanze della matematica e della fisica ottica.
Il quadro concettuale in cui Alberti colloca il De pictura è la filosofia aristotelica. Il Del senso e dei sensibili a proposito della visibilità del punto indivisibile, infatti, afferma: *«È chiaro che ogni sensibile è grandezza e che non si può percepire l'indivisibile [ciò che non ha parti]».*[4]
Nello sviluppo del suo discorso sulla pittura Alberti ha bisogno degli enti matematici, per misurare le grandezze da rappresentare, ma, poiché solo ciò che ha quantità si può misurare, è indispensabile che i punti abbiano una consistenza fisica. Per questo Alberti come pittore si occupa del punto matematico in quanto fisico e dà un colpo al cerchio della geometria, ribadendo la definizione euclidea:
«il punto essere segno quale che non si possa dividere in parte», e uno alla botte dell'Ottica, introducendo il concetto di segno cui conferisce quantità e visibilità: *«Segno qui appello qualunque cosa che stia alla superficie per modo che l'occhio possa vederla».*[5]
Il segno come *«ciò che l'occhio può vedere»* è un'idea che Alberti poteva trovare in Quintiliano, un autore che egli conosceva bene, il quale afferma che *«segno»* è ciò che si presenta ai nostri occhi.[6]
Il punto in quanto segno è l'iscrizione minima che si possa segnare su una superficie, è la quantità minima che può essere percepita dal senso e compresa dall'intelletto. Con il concetto di punto come segno Alberti mette l'accento sul piano cognitivo della visione e pone le basi teoriche perché la pittura oltre ad essere una scienza della natura, sia anche un linguaggio poetico.

«...E i punti, se in ordine costati l'uno all'altro s'agiungono, crescono una linea.».

1 *Questo breve contributo riassume il commento ai primi paragrafi del De pictura pubblicati nel mio: Filosofi, oratori e pittori. Una nuova lettura del De pictura, Roma, Campisano editore 2017.*

Qui di seguito si cita un lungo passo di Aristotele, che è di grande aiuto per comprendere le ragioni scientifiche della distinzione che Alberti opera tra il punto dei matematici e quello dei pittori; cf. Fisica, II, (B) 2, 193 b 22 -194 a 13. Scrive Aristotele: «bisogna ora osservare in cosa il matematico differisce dal fisico (anche i corpi fisici, infatti, hanno superficie, volume, lunghezza e punti, di cui si occupa il matematico); inoltre si deve anche esaminare se l'astronomia sia una scienza diversa oppure una parte della fisica: se, infatti, è compito del fisico sapere cosa sono il sole e la luna, è assurdo, poi pensare che egli non sappia nulla dei loro attributi essenziali, specialmente perché evidentemente quelli trattano della natura e della figura della luna e del sole, studiano anche, tra l'altro, se la terra e il mondo siano sferici o no. Di queste cose, tuttavia, si occupa anche il matematico ma non in quanto ciascuna di esse in particolare sia il limite di un corpo fisico; né, però, egli studia gli attributi in quanto essi sono attributi di tali enti. Perciò anch'egli [il matematico] opera una separazione: infatti per il pensiero essi risultano separabili dal movimento e non c'è nulla di male che questo avvenga [...] Lo dimostrano, del resto, anche quelle scienze matematiche che maggiormente si approssimano alla natura, quali l'ottica, l'armonica, l'astronomia, giacché esse si trovano in rapporto antitetico con la geometria. Difatti la geometria studia la linea fisica, ma non in quanto fisica; l'ottica, invece, studia la linea matematica, ma non in quanto matematica, bensì in quanto fisica» (corsivo mio).

2 *John R. Spencer, «Ut rhetorica pictura. A study in Quattrocento Theory of Painting», Journal of the Warburg and Courtald Institutes, 20 (1957), p. 26-44, in part. 35.*

3 *Campanus of Novara, Lib. I Def. I.*

4 *Cf. Aristotele, «Del senso e dei sensibili», 449 a, in Aristotele, I Piccoli trattati naturali, a cura di R. Laurenti, Roma-Bari, Laterza, 1971.*

5 *«Semeion» è la dizione negli originali greci degli Elementi: «Le mot «point» est «semeion»* σημειον *(«signe»), terminologie classique des géomètres à partir d'Autolycos et d'Euclide. Auparavant le terme utilise était* στιγμη, *(«marque du poinçon») avec une connotation évidemment plus concrète»; cf. Euclide d'Alexandrie, Les Éléments, traduit du texte de Heiberg, vol. 1, Paris, PUF, 1990, (nota 1), p. 151. Poiché la pubblicazione di una traduzione degli Elementi dal greco è del 1505 a cura di Bartolomeo Zamberti, Alberti deve aver ricevuto la nozione di punto come segno attraverso la mediazione di altre fonti.*

6 *Istituzione oratoria 1973, V, IX, 14 «Poiché il segno è propriamente, una cosa che [...] cade sotto gli occhi»; Istituzione oratoria 1973, V, X, 12, «Ora per certe teniamo per prima cosa le cose che cadono sotto i sensi, come ciò che vediamo, udiamo, quali sono i segni».*

7 *Jack M. Greenstein, «On Alberti's "Sign": Vision and Composition in Quattrocento Painting», Art Bullettin, 79 (1997), p. 669 -698.*

ILLUSTRAZIONE CLARICE ARMIENTO

SINTESI COME PROCESSO CREATIVO

di Rossella Passavanti

Il termine Sintesi deriva dalla parola greca "συντιτεμ" cioè mettere insieme. Era propriamente un termine del linguaggio militare e stava ad indicare l'azione del Generale che ordina e compone le forze di un esercito. Nel linguaggio filosofico la sintesi è riferita a qualunque atto conoscitivo che partendo da elementi semplici o parziali giunge ad una rappresentazione complessa ed unitaria. La Sintesi di cui mi interessa qui trattare è quella che ogni individuo può realizzare all'interno di Sé perché è l'Io che può fungere da "Generale" per comporre con armonia tutte le nostre parti.

Da sempre l'uomo è immerso in un conflitto dinamico fra unità e molteplicità, fra vita e morte, fra tendenze entropiche e sintropiche. Proprio per "catalizzare" tali contrapposizioni, la sintesi ha la funzione di armonizzare, unire, accogliere gli opposti per creare e definire nuove forme.

Non è certo questa la sede, né chi scrive ne ha le necessarie competenze, ma la fisica spiega che nel caos primordiale, un delicato equilibrio di forze ha fatto nascere l'atomo quale primo elemento che sta alla base dell'universo.

La Sintesi non rappresenta la semplice somma delle proprietà di due elementi diversi: è il "tertium non datur". È quel terzo elemento nuovo rispetto ai primi due e generato da straordinarie alchimie.

L'esempio più appropriato di Sintesi nell'universo è il bambino quale frutto della unione di due individui ben distinti e separati fra loro. Ecco che grazie ad un processo di Sintesi, gli esseri umani sono in grado di generare un essere vivente nuovo e altro rispetto a chi lo ha generato.

Il principio della Sintesi sembra, così, rispondere in modo perfetto e organizzato alla tensione evolutiva presente nell'universo. L'attività dinamica generata da un processo di Sintesi ha in sé qualcosa di creativo quale ineffabile proprietà divina la cui scintilla è penetrata nell'essere umano. L'opera d'arte rappresenta la migliore manifestazione della Sintesi. Essa esprime il frutto di un lavoro interiore dell'artista che vuole comporre i suoi opposti nella creazione di un "figlio" nuovo dal quale ripartire per una nuova creazione.

La Sintesi può passare dall'equilibrio degli opposti ma lo supera per elevarsi in una nuova e più evoluta realtà che diventa inevitabilmente il punto di partenza di un nuovo processo di sintesi creativa. Sta in ciò la molla dell'evoluzione e del divenire. In molti casi dentro di noi la Sintesi avviene in modo quasi automatico, spontaneo o anche parziale, tanto che il nostro Io cosciente quasi non se ne rende conto. È importante, invece, guardare il fenomeno dall'interno di noi stessi per essere consapevoli della capacità di ciascuno di contenere nella propria coscienza gli opposti. Siamo esseri molteplici alla continua ricerca dell'unità, dell'armonia, della integrazione fra tutte le nostre parti? La domanda appare assolutamente retorica per cui diventa indispensabile allenarsi alla com-prensione (prendere insieme) degli opposti che sono in noi e ogni difficoltà intermedia nello sviluppo del processo può essere superata in funzione della nascita di qualcosa di nuovo. Pertanto l'Io, solo consapevole di sé stesso e delle proprie potenzialità, diventa il centro organizzatore del processo di Sintesi. In questa ottica la Sintesi rappresenta un salto di qualità, l'aspirazione ad elevarsi anche spiritualmente, diventa una energia intelligente diretta verso uno scopo preciso. Può essere utile fare qualche piccolo esempio.

In ogni uomo sono presenti Agitazione (eccitazione)

Siamo esseri molteplici alla continua ricerca dell'unità, dell'armonia, della integrazione fra tutte le nostre parti?

e Depressione. Quale può essere la Sintesi fra questi poli così opposti e distanti fra loro? Il raggiungimento della Serenità. Ciò a dimostrazione che alla base di ogni processo di Sintesi c'è sempre un atto di volontà. Non volontà forte e oppressiva ma buona e sapiente. Nelle culture orientali il Saggio non è mai rappresentato come un vecchio disincantato e statico munito di bastone e con la barba bianca. È, invece, un giovane vigoroso capace di dominare e utilizzare il vento e il fulmine. Il giovane Principe Arjuna nel Bhagavad Gita (testo mistico indiano) guida veloce con mano ferma il suo carro tirato da cinque cavalli. Le briglie simboleggiano la mente e i cinque cavalli rappresentano i cinque sensi. Così conduce la battaglia e colpisce con il suo dardo solo quando ce n'è veramente bisogno. La saggezza, infatti, è il senso

ARTWORK FRANCESCA CECCARELLI

L'Io,
solo consapevole
di sé stesso
e delle proprie
potenzialità,
diventa il centro
organizzatore del
processo di Sintesi...

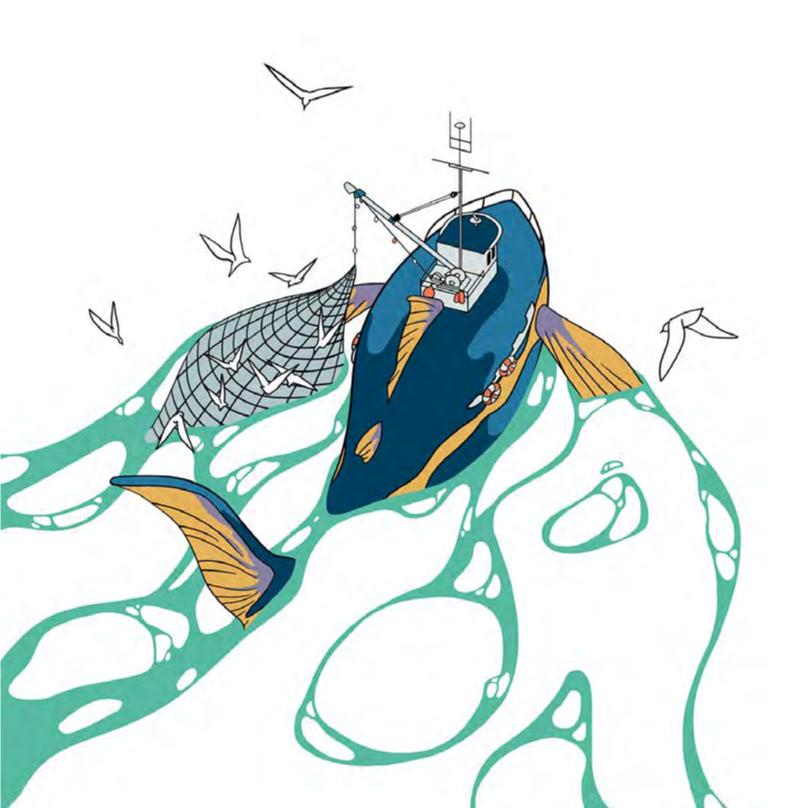
delle giuste proporzioni, è la capacità di intuire ciò che è opportuno dire, fare o tacere nelle diverse situazioni col fine di aiutare e non di nuocere. Senza saggezza non c'è Sintesi.

È pacifico che il percorso non è di facile attuazione ed implica una applicazione ed una capacità introspettiva costante e amorevole. Nell'esempio precedente il primo passo può essere quello di conquistare e interiorizzare la Calma per poi accedere ad un superiore livello di Serenità.

Anche nel caso in cui dovessimo affrontare la dicotomia fra complesso di superiorità e di inferiorità spesso presente nelle nostre personalità, il percorso può iniziare con una Giusta Valutazione delle situazioni per pervenire alla Dignità che sempre dobbiamo riconoscere a noi stessi.

Coltivare la Sintesi significa "coltivare le facoltà finora non sviluppate in noi, nel controllo dei nostri eccessi e la correzione di unilateralità e limiti della nostra personalità" (R. Assagioli 1978).

In fondo, e per concludere, siamo in equilibrio e ci sentiamo soddisfatti quando raggiungiamo una sintesi, finché dura, e lo saremo nuovamente e ancor di più quando ne troveremo un'altra di livello superiore.

ILLUSTRAZIONE ALESSIO CAMPONESCHI

INVITO *alla* LETTURA

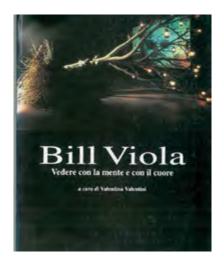
Recto Verso: L'armonia Degli Opposti

di Cornelia Longo e Matteo Parlagreco
illustrazioni di Mathew Guiotto
CreateSpace Independent Publishing Platform

Sei coppie di racconti con un unico tema: la contrapposizione degli opposti. Due autori e un'illustrazione evocativa per ogni racconto. Non c'è angelo senza demone, non esiste futuro senza passato e non si può perdonare se non si ha serbato rancore. In questi racconti vivrai i timori mutevoli dei personaggi, costretti ad affrontare ostacoli in terre lontane, luoghi desolati e conflitti interiori che non potranno evitare, pagando sempre il prezzo delle loro azioni. Quale opposto ti domina? Ti troverai a dover scegliere? O potrai mantenere la neutralità? L'esistenza è una linea retta? Oppure ondulata, che oscilla tra l'equilibrio del caos in un moto perpetuo? GLI OPPOSTI Così diversi da scontrarsi eppure così necessari per completarsi.

Cromorama

di Riccardo Falcinelli
Einaudi

Nella società delle immagini il colore informa, come nelle mappe. Seduce, come in pubblicità. Narra, come al cinema. Gerarchizza, come nelle previsioni del tempo. Organizza, come nell'infografica. Valorizza, come nei cosmetici. Distingue, come negli alimenti. Oppone, come nella segnaletica stradale. Si mostra, come nei campionari. Nasconde, come nelle tute mimetiche. Si ammira, come nelle opere d'arte. Infine, nell'esperienza di ciascuno, piace. Tutto questo accade grazie a qualche tecnologia. In primis quella dei mass media, che comunicano e amplificano le abitudini cromatiche. Il pubblico osserva, sceglie, impara; finché queste consuetudini non standardizzano la percezione e il colore comincia a parlare da solo, al punto da sembrare un fatto naturale. Perché le matite gialle vendono di più delle altre? Perché Flaubert veste di blu Emma Bovary? Perché nei dipinti di Mondrian il verde non c'è mai? E perché invece Hitchcock lo usa in abbondanza? Intrecciando storie su storie, e con l'aiuto di 400 illustrazioni, Falcinelli narra come si è formato lo sguardo moderno, attingendo all'intero universo delle immagini: non solo la pittura, ma anche la letteratura, il cinema, i fumetti e soprattutto gli oggetti quotidiani, che per la prima volta ci fa vedere in maniera nuova e inconsueta. Tutte le società hanno costruito sistemi simbolici in cui il colore aveva un ruolo centrale: pensiamo al nero del lutto, al rosso del comunismo o all'azzurro del manto della Madonna. Ciò che di straordinario è accaduto nel mondo moderno è che la tecnologia e il mercato hanno cambiato il modo in cui guardiamo le cose, abituandoci a nuove percezioni. Visto su uno smartphone, un affresco risulta luminoso come una foto digitale. Le tinte cariche e brillanti dello schermo sono ormai il parametro con cui valutiamo la purezza di ogni fenomeno cromatico. Chi ha conosciuto il colore della televisione, insomma, non può più vedere il mondo con gli occhi del passato. Magari non ne siamo consapevoli, ma abbiamo in mente il giallo dei Simpson anche di fronte a un quadro del Rinascimento. "Cromorama" ci racconta come oggi il colore sia diventato un filtro con cui pensiamo la realtà.

Bill Viola. Vedere con la mente e con il cuore

a cura di Valentina Valentini
Gangemi Edizione

Bill Viola. Vedere con la mente e con il cuore è il primo libro che raccoglie i testi scritti dall'artista dal 1980 fino ad oggi. Questo volume inaugura una nuova collana dedicata alle interferenze fra video, arte e cinema, con l'intento di offrire uno strumento di analisi e una rigorosa documentazione sui più interessanti fenomeni di scambio fra arti e discipline diverse che coinvolgono gli autori più importanti di fine secolo.| Gli scritti di Bill Viola offrono una panoramica significativa degli orizzonti interculturali dell'artista, in cui si intrecciano gli studi di etologia con il pensiero dei mistici occidentali, le filosofie orientali con la poesia del Novecento, la pittura rianscimentale con la Performance Art, la storia del video con quella della televisione. Ma, soprattutto, i testi qui raccolti offrono la possibilità di conoscere il pensiero di un artista che lavora contro la «sparizione dell'arte», che colloca la figura umana in un nuovo paesaggio dove il soggetto vibra con la Natura, dove mentale e fisico, reale e immaginario si fondono. Bill Viola nasce a New York nel 1951 e compie studi artistici presso la Syracuse University (N.Y.), laureandosi in Visual and Performing Arts. I suoi primi interessi sono rivolti alla musica elettronica, alla Performance Art e al film sperimentale. Tra i più creativi artisti nell'uso delle tecnologie elettroniche, Viola realizza delle opere che ci restituiscono il tempo della meditazione e della contemplazione. I suoi video e le sue installazioni, a partire dai primi anni '70, sono stati presentati nelle più importanti manifestazioni internazionali e sue mostre personali si sono tenute presso i maggiori musei di arte contemporanea (tra gli altri, al Musée d'Art Contemporain de la Ville de Paris, al Centro de Arte Reina Sofia di Madrid, al MOMA di New York, al MOCA di Los Angeles). Vive e lavora a Long Beach.

The Art of Looking Sideways

di Alan Fletcher
Phaidon

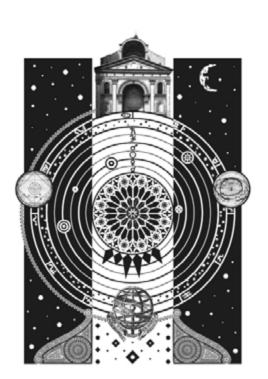
The art of looking sideways è un manuale introduttivo di intelligenza visive, un'esplorazione del funzionamento dell'occhio, della mano, del cervello e dell'immaginazione. È un'inesauribile miniera di aneddoti, citazioni, immagini, curiosità e informazioni inutili, stanezze e scienze esatte, battute e ricordi, tutte per studiare l'influenza tra le parole e il visuale, e le infinite risorse della mente umana. Liberamente strutturato in 72 capitoli tutto questo materiale presenta una spettacolare serie di pagine che sono loro stesse la dimostrazione di un uso espressivo di tipografia, spazio, colore e immagini. Questo libro non vuole insegnare una lezione, ma è pieno di saggezza e visioni collezionate da tutto il mondo. Alan Fletcher ha sintetizzato in un'esplorazione brillantemente acuta e inimitabile l'esplorazione di soggetti come percezione, colore, pattern, proporzioni, paradossi, illusioni, lingua, alfabeto, parole, lettere, idee, creatività, culture, stile, estetica e valori. The Art of looking sideways è la guida definitiva alla consapevolezza visuale, una raccolta magica che intratterrà e inspirerà tutti quelli che ammirano l'influenza tra parole e immagini, e quelli che apprezzano l'inusuale e l'inaspettato.

WWW.ARSHAKE.COM

WWW.CARTHUSIAEDIZIONI.IT

WWW.HAPPYCENTRO.IT

WWW.VERBAVOLANTEDIZIONI.IT

ILLUSTRAZIONE MASSIMO PRIMUCCI

oppósto agg. [dal lat. opposĭtus, part. pass. di opponĕre «opporre»; cfr. opposito]. – 1. Posto di contro, di fronte, detto di un luogo rispetto a un altro, o di due cose che si trovino dalle due parti rispetto a un punto (o a una linea, ecc.) intermedio di riferimento [...]